ПОСТЕР: PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES и KING KONG № 12 (103) 2005

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

www.gamenavigator.ru

двухслойный DVD 8,5 Гб

Review

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES
ДВАЖДЫ ТРОННУТАЯ

NFS: MOST WANTED
САМАЯ ЖЕЛАННАЯ

THE MOVIES
ВРОДЕ КАК В КИНО

CIVILIZATION IV
БОЛЕЕ ЧЕМ ЦИВИЛЬНО

КОРСАРЫ 3
МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ ТРИ

CALL OF DUTY 2
КОЛ НА "ПЯТЕРКУ"

ИНТЕРВЬЮ С PENDULO STUDIOS
РАЗРАБОТЧИКИ RUNAWAY 2
ТАК И НЕ ПОНЯЛИ, ЧТО ЭТО БЫЛО

СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ
НА ЗЕМЛЕ, В НЕБЕСАХ И НА МОРЕ

20 САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ ИГР 2006 ГОДА
МЫ ЗАПАСАЕМСЯ КОМПАСАМИ

МЫ ВЕРИМ - ЭТО [illegible] МИР РЕАЛЕН

ISSN 1680-3264

АРТЕЛЬ
КАРРАМБА, КОРРИДА И ЧЕРТ ПОБЕРИ

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 12 (103) 2005 POP TWO THRONES, King Kong, Call of Duty 2, The Movies, Civilization 4, Стальные Монстры, NFS Most Wanted, Корсары 3

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ

"Возвращение легенды,
римейк культового
квеста конца
прошлого тысячелетия"

© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2005 Step Creative Group. Все права защищены.
© 1995-2005 Yury Matveyev. Все права защищены.

Всем привет!

Случаются в наши бурные времена периоды затишья. Никто никого не убивает из гаубицы после того, как поиграл в Call of Duty. Не насилует после ностальгической ночи, проведенной за Lula: The Sexy Empire. Не кончает жизнь самоубийственной игрой в World of Warcraft. Российские политики заняты местными московскими перевыборами и не несут с умным видом чушь в эфире о том, в чем гораздо лучше разбираются их внуки. И слава всем богам, и пусть так будет почаще. Пусть в остатке этого года и на протяжении всех последующих... впрочем, не будет загадывать нереальные желания.

Странные они люди, эти политики. Ведь есть очень простой способ прописаться в Думе навечно. Достаточно провести через нее грамотный закон по борьбе со спамом и весь рунет проголосует за героя и поставит крест в нужной клетке бюллетеня. Вместо этого они сами начинают "спамствовать", рассылая письма с нелепыми призывами, отмазками и наездами. Или их рассылают их противники? Поди разбери. Ежедневно в редакционный ящик падает тонна спама, который не в силах профильтровать никакие фильтры. Мало того, что банально выжирается редакционный трафик, так ведь еще и приходится разгребать этот мусор.

Традиционно в декабре наступает время подведения итогов. Прошедший год был для нас непростым, и сотый номер подгадал, и новый журнал по консольным играм запустили. В редакционный состав влились свежие редакторские силы, которые сильно облегчили жизнь старой гвардии. Ежемесячные дедлайны никто не отменил, но они стали проходить в значительно более щадящем режиме. Обросли мы и новыми авторами, которые постепенно перенимают опыт и навыки, попутно пополняя опечатками мой любимый файл !Oh_ NO.rtf. Да, конечно, когда масса перлов станет критической, все они будут опубликованы в ближайшей Z-zone.

Давно не было такой россыпи хитовых релизов. Исполнились заветные желания многих моих друзей - вышли The Movies от Питера Молинье, Civilization IV от Сида Мейера, третьи "Корсары" от сами знаете кого, Need for Speed Most Wanted. Могу только позавидовать тем, кто не заразился онлайновыми многопользовательскими игрищами и во все это великолепие играет. Тем же, кто заразился, могу только посопереживать, т.к. сам такой. Ощущаю груз накопившегося долга - давно пора рассказать о новинках Dark Age of Camelot, а все не получается. Хочется докопаться до тонкостей, а игра не пущает. Видимо, придется остановиться на золотой середке и написать о Catacombs, о классических серверах и о Darkness Rising. Жаль только, что наша русская гильдия Siberia на классическом сервере Lamorak (реалм Midgard) переживает не самые лучшие дни. Трудно без поддержки выполнять чемпионские квесты последнего пятидесятого уровня, а активных гильдсменов сейчас можно пересчитать по пальцам одной руки. Перейти в другую гильдию - нога не поднимается, да и люди уж больно душевные подобрались. Никто меня не уполномочивал, тем не менее, приглашаю влиться в Siberia всех русскоязычных игроков в DAoC. Мидгард ждет вас!

Об особенности номера, который вы держите в руках. Совершенно случайно был найден утерянный во время трех последних переездов редакции в очередной офис огромный материал - артельно-познавательный альманах, выпуск № 2. Зато как кстати! "Акелла" нам выдала очередных "Корсаров", а мы под это дело - соус в виде компетентного исследования феномена пиратства. Ценность данного материала возросла многократно, если учесть грядущий релиз "Корсаров Онлайн".

Да! От имени редакции, дорогие наши читатели, поздравляю всех с наступающим Новым годом!

Теперь все.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №103 ДЕКАБРЬ 2005

Учредители Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор Али Даутов
Зам. Ген. директора Сергей Журавский
Коммерческий директор Алена Лукаш
Главный редактор Игорь Бойко
Выпускающий редактор Константин Подстрешный

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Александр Васнев, Андрей Алаев, Андрей Щур, Владимир Веселов, Дмитрий Васильев, Леонтий Тютелев, Михаил Баранов, Рафаил Фаткулин

Арт-директор Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка Дмитрий Кузнецов
Художники Даниил Кузьмичев, Александр Еремин
Отдел рекламы Александр Смирнов
Senior Editor Dmitry Gertsev
Webmaster Евгений Янусов

ОБЛОЖКА
Prince of Persia The Two Thrones

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
E-mail: **serg@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **navigat@aha.ru**
http://www.gamenavigator.ru

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

ОБРАБОТКА ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора игрового мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в **ЗАО "Lietuvos rytas"**,
тел (370 5) 2743733, (095) 3436010
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2005 г.

DISNEY и WALDEN MEDIA представляют

-Хроники- Нарнии

Лев, Колдунья и Волшебный Шкаф

Вот уже сто лет земли волшебной Нарнии находятся под гнётом жестокой Белой Колдуньи. Лишь тот, кто чист сердцем, может освободить королевство и вернуть власть его истинному правителю – благородному Льву.

Возьмите в свои руки управление четырьмя главными героями: родными братьями и сёстрами, попавшими в Нарнию из нашего мира через Волшебный Шкаф. Юным храбрецам предстоят схватки с волками и минотаврами, оборотнями и великанами. Их путь пройдёт через погружённые в вечную зиму леса и пещеры, горы и равнины – путь, который приведёт их в замок Белой Колдуньи.

Только борясь со злом сообща, используя свои уникальные способности, оружие и умения, они смогут исполнить древнее пророчество и освободить Нарнию!

bvg BUENA VISTA GAMES

Новый диск www.nd.ru

snowball.ru искусство делать игры

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

PlayStation 2

PC CD

THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission. © DISNEY ENTERPRISES, INC. and WALDEN MEDIA, LLC. All rights reserved. "PlayStation 2" and the "PS" family logo are trademarks of Sony Computer Entertainment. Inc. All rights reserved.

Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д.33, стр.8, телефон: (095) 933-0726, e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 933-0726, e-mail: zakaz@nd.ru. Техническая поддержка: (095) 785-6513, e-mail: help@troll.ru.

СОДЕРЖАНИЕ

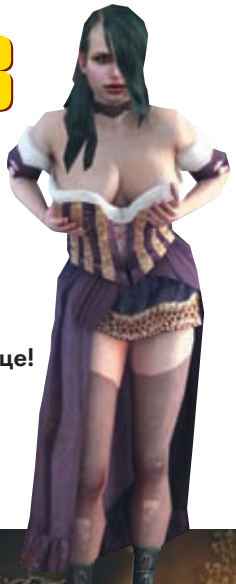
ИГРЫ В НОМЕРЕ

В тылу врага 2 . . . . . **44**
Восточный фронт **68**
Жмурки **14**
Корсары 3 . . . . . **128**
Морской охотник **44**
Обитаемый остров: Землянин **10**
Отель "У погибшего альпиниста" **10**
Падал прошлогодний снег 2 . . . . . **127**
Периметр: Завет Императора **100**
Петька 6: Новая реальность **126**
Понедельник начинается в субботу **10**
Стальные монстры **94**
Трудно быть богом **10**
Штырлитц: Открытие Америки **126**

25 to Life 18
Agatha Christie: And Then There Were None 124
Age of Conan: Hyborian Adventures 26
Airborne Ranger 172
Arcturus 171
Battle Isle: Dark Space 171
Battlefield 2: Special Forces 23
Best Friend Forever 203
Bet on Soldier 46
Black & White 2 21
BOYZ DON'T CRY! 127
Burn 12
Call of Duty 2 48
Caterpillar Construction Tycoon 82
Championship Manager 2006 10
Chrome SpecForce 52
Civilization IV 20
Command & Conquer 21
Command & Conquer Generals 22
Command & Conquer Generals Zero Hour 22
Command & Conquer Red Alert 21
Command & Conquer Red Alert 2 21
Command & Conquer Red Alert Counterstrike 21
Command & Conquer Red Alert The Aftermath 21
Command & Conquer Renegade 22
Command & Conquer The Covert Operations 21
Command & Conquer Tiberian Sun 21
Command & Conquer Tiberian Sun Firestorm 21
Command & Conquer Yuri's Revenge 22
Conflict: Global Storm 54, 170
Critical Mass 203
Culpa Innata 16
Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis 140
Desperados 2: Cooper's Revenge 16
Diplomacy 84
Dreamfall: The Longest Journey 30
Dungeons & Dragons Online: Stormreach 31, 140
Elder Scrolls IV: Oblivion, The 8, 32
EverQuest II 138
Evil Dead Regeneration 56
Fable 2 8
Geneforge 203
Godfather, The 32
Gothic 3 33
Grand Theft Auto: San Andreas 19
Half-Life 24
Half-Life 2: Aftermath 10
Hammer of the Gods 192
Harry Potter and the Goblet of Fire 58
Hearts of Iron 2: Doomsday 15
Heroes of Might & Magic 5 34
House of the Dead 3 24
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green 78
Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, The . 35
Lord of the Rings: Shadows of Angmar 144
Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II, The 25
Lost Crown, The 10
LotR: The Battle for Middle-earth 2, The 35
Marine Park Empire 83
Matrix: Path of Neo, The 60
MDickie's Wrestling MPire 204
Movies, The 21, 88, 170
Need for Speed: Most Wanted 119
Neverwinter Nights 2 36
Peter Jackson's King Kong 72
Pirates of the Burning Sea 37
Prey 38
Prince of Persia The Two Thrones 74
Pro Cycling Manager 110
Pro Evolution Soccer 5 112
Quake 3: Arena 167
Quake 4 167
R.O.S.E. (Rush on Seven Episodes) 141
R.Y.L. Online 141
Ragnarok Online 142
RollerCoaster Tycoon 14
Runaway 2: The Dream of the Turtle 38, 122
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl 26, 39
Shattered Union 108
Sid Meier's Civilization IV 102
Sniper Elite 62
Squad Assault: Second Wave 82
Star Wars Galaxies: Starter Kit 140
Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan 138, 141
Star Wars: Battlefront 2 64
Star Wars: Empire at War 40
StarCraft 13
Starship Troopers 66
Strike Commander 172
Supreme Commander 41
Tom Clancy's Splinter Cell 4 41
Torino 2006 14
Trainz Railroad Simulator 2006 111
Ultima Online 23
Vietcong 2 . . . . . 80, 170
Virtua Fighter 24
Warhammer: Mark of Chaos 42
Witcher, The 43
World of Warcraft 13, 139, 142
World Racing 2 116
Zero Tolerance - City Under Fire 8

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

1С . . . . . 2 страница обложки
МТУ-ИНТЕЛ . . . . . 3 страница обложки
1С . . . . . 4 страница обложки
1С 9, 11, 45, 61, 71, 87, 99, 101, 137
Акелла 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25
Новый Диск 2, 3
СОЮЗ 143
Элвис-Телеком 27
LiteProject 67
RINET 85
Zenon 77



43

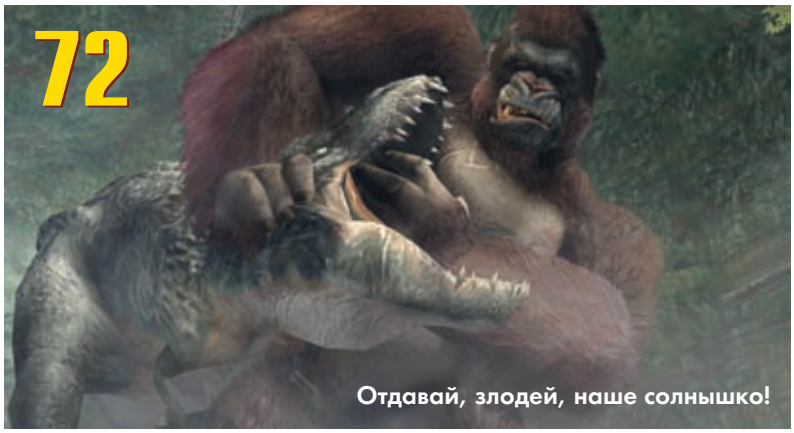
И такая тяжесть на сердце!

Ой, растет, Кайлина...

74

58

Сползай для дела



72

Отдавай, злодей, наше солнышко!

119

Ключ зажигания

СОДЕРЖАНИЕ

7 DooM. Послесловие
8 Новости
28 Квартальный план
30 20 самых ожидаемых игр 2006 года, или иногда традиции возвращаются
Dreamfall: The Longest Journey
Dungeons & Dragons Online: Stormreach
Elder Scrolls IV: Oblivion, The
Godfather, The
Gothic 3
Heroes of Might & Magic 5
LotR: The Battle for Middle-earth 2, The
Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, The
Neverwinter Nights 2
Pirates of the Burning Sea
Prey
Runaway 2: The Dream of the Turtle
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Star Wars: Empire at War
Supreme Commander
Tom Clancy's Splinter Cell 4
Warhammer: Mark of Chaos
Witcher, The
В тылу врага 2
Морской охотник

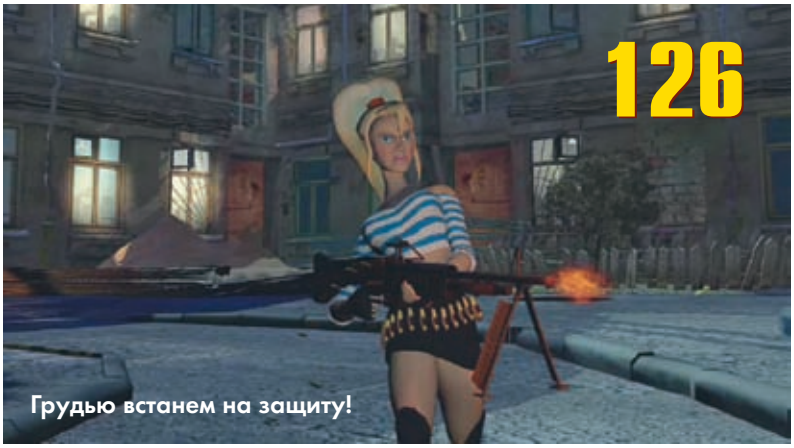
ACTION

46 Записки контуженого гладиатора
Bet on Soldier
48 Повторный призыв
Call of Duty 2
52 Хромошутер
Chrome SpecForce
54 Трое в лодке, не считая сержанта
Conflict: Global Storm
56 Ужасы дедовщины
Evil Dead Regeneration
58 Маленький мальчик с друзьями гулял...
Harry Potter and the Goblet of Fire
60 Колхоз "Новый Путь"
The Matrix: Path of Neo
62 Утирайтесь, господа
Sniper Elite
64 Баллада о длинном шворце
Star Wars: Battlefront 2
66 Мы поучим ваших паучат
Starship Troopers
68 Альтернативная победа
Восточный фронт
72 Свет, камера, мотор!
Peter Jackson's King Kong
74 Плохиш ибн Кибальчиш
Prince of Persia The Two Thrones
78 Долгий путь из дому
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green
80 Это вам не это
Vietcong 2

STRATEGY

82 Caterpillar Construction Tycoon
82 Squad Assault: Second Wave
83 Marine Park Empire
84 Парадокс
Diplomacy
88 Последний магнат
Movies, The
92 Налет на Питер-Харбор
94 Кинг Конг vs. Годзилла
Стальные монстры
100 Де-легаты Им-периметра
Периметр: Завет Императора
102 Гениально, как всегда
Sid Meier's Civilization IV

СОДЕРЖАНИЕ



108 **На мелкие осколки**
Shattered Union

SIMULATION•SPORT

110 **Катись, колесо**
Pro Cycling Manager
111 **Не стучите, колеса**
Trainz Railroad Simulator 2006
112 **Великое футбольное противостояние**
Pro Evolution Soccer 5
116 **Бить или не бить!**
World Racing 2
119 **Взошло солнце, приехали копы**
Need for Speed: Most Wanted

RPG•ADVENTURE

122 **У нас длинные руки**
Runaway 2: The Dream of the Turtle
124 **Остров невезения**
Agatha Christie: And Then There Were None
126 **Грустная сказка**
Петька 6: Новая реальность
Штырлитц: Открытие Америки
Падал прошлогодний снег 2
BOYZ DON'T CRY!
128 **Короли и морская капуста**
Корсары 3
132 **О бедном жанре замолвите слово**

ONLINE

138 **Connect**
144 **Братство эккаунтов**
Lord of the Rings: Shadows of Angmar
148 **BlizzCon**

HARDWARE

154 **Железный поток**
156 **Революционер vs. консерватор. Обзор Radeon X1600 XT и GeForce 6800 GS**
159 **Свежее железо**
160 **Игривые клавы**
163 **Стальной звук**
164 **Железная почта**

CYBERSPORT

167 **На полях сражений**

CHEATS

170 **Cheats**

KILLEDWARE

171 **Вавилон 0,5**
Battle Isle: Dark Space
171 **Крылья**
Arcturus

FORGOTTENWARE

172 **Цельнометаллическое**
Airborne Ranger
172 **Полет нормальный**
Strike Commander

Z•ZONE

174 **Всемирная история пиратства: от Ноя до Мейера**
194 **Почта**
199 **Содержание DVD**
Best Friend Forever
Critical Mass
Geneforge
MDickie's Wrestling MPire
205 **Подписка**

DOOM. ПОСЛЕСЛОВИЕ

Компания Universal Pictures Rus и редакция журнала "Навигатор игрового мира" представляют конкурс, посвященный DVD-релизу фильма DOOM, который состоялся 28 ноября сего года. Заметьте, что ориентировочная стоимость диска установлена почти на уровне "пиратских" стандартов - 149 руб. 00 коп.

Но купить диск может всякий, и лишь у касты избранных (к которой принадлежат все наши читатели) есть шанс получить его (в комплекте с фирменной футболкой) абсолютно безвозмездно, то есть даром. Для этого от вас требуется правильно ответить на следующие вопросы:

1. **Кем проработал большую часть своей карьеры в кинематографе режиссер фильма DOOM Анджей Бартковяк?**
   - а) актером
   - б) оператором
   - в) сценаристом
   - г) режиссером
   - д) подносчиком пиццы

2. **Автомобиль Ferrari какой модели положил начало коллекции Джона Кармака?**
   - а) Ferrari 328
   - б) Ferrari Testarossa
   - в) Ferrari F40
   - г) Ferrari F355
   - д) Да ладно гнать, денег ему хватило лишь на модель Ferrari

3. **Какие еще игры, помимо трех частей DOOM, разработала компания id Software?**
   - а) Quake, Commander Keen, Wolfenstein 3D, Blood, Shadow Warrior, Hovertank
   - б) Blood, Quake, Duke Nukem 3D, Dangereous Dave in the Haunted Mansion, Castlevania, Wolfenstein 3D
   - в) Redneck Rampage, Commander Keen, Quake, Return to Castle Wolfenstein, Hexen
   - г) Hexen, Quake, Commander Keen, Wolfenstein 3D, Hovertank, Dangereous in Dave the Haunted Mansion
   - д) "Тетрис", Arcanoid, Super Mario Bros., "Рандеву с незнакомкой"

4. **Когда состоялся релиз игры DOOM?**
   - а) 10 октября 1994
   - б) 10 ноября 1995
   - в) 10 декабря 1993
   - г) 3 августа 2004
   - д) Ой, сынок, давно это было

5. **Отрубленную голову кого из сотрудников id Software мы могли видеть в DOOM II: Hell on Earth**
   - а) Джона Кармака
   - б) Американа МакГи
   - в) Джона Ромеро
   - г) Тома Холла
   - д) Боже мой, неужели это правда? Надо срочно написать письмо Джеку Томпсону

Ответы на вопросы присылайте в бумажном и электронном виде по приведенным ниже адресам:

1) 123182, Москва-182, а/я 2 с пометкой **"На конкурс "DOOM. Послесловие"**
2) *konkurs@gamenavigator.ru* с пометкой **"DOOM. Послесловие"**.

Для того чтобы награда смогла найти героев, не забудьте сообщить, как вас зовут, ваш полный почтовый адрес (с индексом) и, при наличии, номер контактного телефона.

Прием писем ведется **до 15 января** включительно, после чего среди правильно ответивших будут определены (при помощи метода научного тыка) 10 счастливчиков, которым и достанутся обещанные призы.

P.S. Мы бы с радостью продлили конкурс еще на пару месяцев, но вчера кто-то вылил ампулу с препаратом, вызывающим появление у человека 24-й пары хромосом, в бутылку с газировкой, что стояла на редакционной кухне. Некоторые сотрудники, кажется, уже начали мутировать, а патронов у хранителя призов не так уж и много. Так что торопитесь!

НОВОСТИ

Владимир ЧАПЛЫГИН
Bros.
OrcHunter

Даже не однофамильцы

Объявлен нулевой допуск классике

Гляжу в тебя, как в зеркало

Наконец-то появился долгожданный официальный анонс загадочного шутера с ностальгическим названием Zero Tolerance - City Under Fire (давным-давно существовала такая приставочная аркада Zero Tolerance), о котором несколько раз упоминалось в квартальных планах компании Eidos Interactive (все еще принадлежащей SCi).

Разработкой игры занимается молодая лондонская команда RockSteady Studios, для которой эта работа окажется дебютной. Судя по первым скриншотам, получается у нее пока сравнительно неплохо. В отличие от покрытой пылью 16-битной классики, "Нулевой допуск" нового образца не будет иметь ничего общего с пиксельными монстрами и базами в открытом космосе.

По сюжету игрок примеряет привычную уже форму элитного спецназовца по имени Ник Мэйсон, члена отряда T-Zero, борющегося с уличным беспределом, разукрашенными в боевые цвета бандами и более серьезными криминальными группировками. И, собственно, на протяжении всего игрового времени работает по профилю. Для комфортного исполнения служебного долга обещаны последние модели оружия и прочие хитроумные девайсы. Zero Tolerance выйдет на PC, PlayStation 2 и Xbox во втором квартале 2006 года. - ***О.Н.***

Сказка сказок

Fable удвоится?

Пресс-служба имени Питера Молинье (строго неофициально, под грифом "Слухи") начала вводить в разгоряченное воображение фанатов первые дозы (или дезы) информации об игре Fable 2. Пока известно совсем немного, но это "совсем немного" позволяет предположить, что на заповедной территории Fable 2 Питер Молинье планирует свести (случить, если угодно) собственную Black & White и классическую Bard's Tale. Судите сами: игрок по-прежнему начинает свое приключение босоногим мальчишкой (на сей раз уже не в "долине дубов" Оаквэйл, но все равно где-то неподалеку), однако теперь у него есть спутник, маленький забавный щенок. Который будет расти вместе с героем и развиваться по образу и подобию хозяина. Если вы будете кусать прохожих, он будет кусать прохожих; если вы будете восхищаться женщинами; он начнется достойно ухаживать за своей Моськой; если вы будете поднимать ногу, где попало - в общем, идея ясна.

Собака бывает кусачей

Других подробностей о геймплее не поступало, кроме трогательных сообщений о том, что все старые фичи будут сохранены, а недостатки - аннигилированы. Зато уже точно известно, что игра разрабатывается под Xbox 360 (еще бы), и Microsoft не пожалеет денег на то, чтобы сделать ее Halo в жанре RPG. Релиз, по мнению солидного интернет-ресурса Computer and Video Games, состоится примерно под Рождество 2006 года. Все может быть, но нам как-то не верится, что Молинье

В ПЕРЕНОСНОМ СМЫСЛЕ

Финансы диктуют романсы

"Обливион" задерживается

Помните, какая череда отложений и переносов даты релиза тянулась за проектом The Elder Scrolls III: Morrowind? Конечно, то было не систематическая промывка мозга игрокам, как, например, в случае с тем же Duke Nukem Forever, но тоже очень затянуто и неприятно.

Дурная наследственность серии The Elder Scrolls, похоже, не обошла стороной и четвертую часть - Oblivion. Как сообщает издатель игры Take2 Interactive, потребители могут не надеяться увидеть обещанную коробочку с одной из самых амбициозных RPG на прилавках 5 декабря. Ни в версии для PC, ни в версии для Xbox 360.

Связано это с тем, что издатель решил перенести релиз The Elder Scrolls: Oblivion и еще нескольких своих проектов с первого на второй финансовый квартал 2006 года, начинающийся 1 февраля.

Также представители Take 2 не забыли ткнуть пальцем в разработчиков из Bethesda Softworks, якобы запросивших еще месячишко-другой на отладку и шлифовку фэнтезийного мастерписа. И то правда: нельзя же оставлять шедевры в незаконченном состоянии. Да еще и с багами... - ***О.Н.***

Гоблины могут спать спокойно. Примерно до второго финансового квартала

НЕ СИКВЕЛ.

НЕ ПО ФИЛЬМУ.

НЕ ПОД РОЖДЕСТВО.

(пускай он к проекту и имеет все меньше отношения, а разработкой занимается Big Blue Box) способен к производству "просто сиквела". **- *Bros.***

Ударим по мячу?

Менеджер по-чемпионски

Так будет выглядеть в новой игре розыгрыш углового

Похоже, неудачи пятой части Championship Manager ничему не научили руководство Eidos Interactive. Британское издательство вновь сделало ставку на компанию Beautiful Games Studios и поручило ей разрабатывать проект Championship Manager 2006. В следующем году сериал наконец-то станет использовать трехмерный движок. Трансляция матча во многом будет напоминать аналог из FIFA Manager: футболисты носятся по полю, но в любой момент тренеру можно нажать на паузу и внести в тактику команды необходимые коррективы. Программисты Beautiful Games Studios окрестили данную фичу Gameplan 3D. Еще одно явное заимствование из детища EA Canada - детальная прокрутка понравившихся эпизодов. Этой фишке разработчики дали название Highlight Filter.

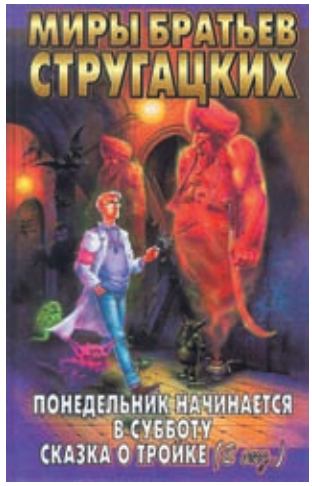
Остальные нововведения пусть и не столь значительны, но тоже заслуживают упоминания. Создатели Championship Manager 2006 собираются уделить особое внимание такому трудноуловимому моменту, как моральный дух. Игроков придется постоянно хвалить или журить за ошибки, а еще предстоит раздавать кучу обещаний в прессе. Если слова разойдутся с делом, то за тренером закрепится слава пустозвона, которая отразится на атмосфере в команде. Стоит заметить, что нечто подобное было реализовано в сериале Total Club Manager. Еще один "свежачок" - опция Simulate World. С ее помощью геймер сможет увидеть реальные параметры футболистов не только своего, но и всех мировых дивизионов. Причем расширение статистической базы нисколько не отразится на скорости игры.

Пожалуй, единственная свежая фишка, которая никогда не была реализована в других футбольных менеджерах, - привлечение к работе над режимом тренировок бывшего тренера английского клуба "Чарльтон Атлетик" Мервина Дэя. **- *В.Ч.***

Когда начинается понедельник

На классиках поставили квест

Хорошо, когда суббота начинается в понедельник: знай себе - отдыхай. И плохо, когда понедельник начинается в субботу: нет покоя от работы. Похоже, для разработчиков из "Акеллы" и их партнеров суббот и воскресений в ближайшие годы не предвидится - все они ударными темпами разрабатывают игры по мотивам произведений великих фантастов, братьев Аркадия и Бориса Стругацких. К ролевой игре "Трудно быть богом" и адвентюрам "Обитаемый остров" и "Отель "У погибшего альпиниста" недавно присоединился проект "Понедельник начинается в субботу". Кроме того, что "Акелла" приобрела права на разработку серии игр по одному из самых ярких и популярных произведений АНС И БНС, более пока ничего не известно: ни имени разработчика, ни подробностей сюжета и геймплея, ни, тем более, даты релиза. Зато есть один неожиданный, сенсационный, можно сказать, пикантный момент - это будет рисованный квест. **- *Bros.***



Если кто-то до сих пор не прочитал - позор на ваши головы и все остальное

Паранормальный детектив

Приключения с привидениями

Джонатан Боукс

Британская компания Darkling Room и ее политрук Джонатан Боукс (отличный человек, изобретатель и воплотитель в жизнь квестов Dark Fall, личность яркая и... яркая, короче) при плотной огневой поддержке благотворительной организации (а кто еще будет продюсировать самопальные квесты?) XXv Productions счастливы анонсировать мистическую приключенческую игру The Lost Crown. Чем собираются удивить нас "Дарклинг-ская комната" и издательский дом? Да как обычно: закрученным сюжетом, запоминающимися героями, стильным (читай: изобретательным, но бюджетным) оформлением и загадками, при виде которых Сфинкс съел бы сам себя, даже не подавившись. Протагониста

В ПЕРЕНОСНОМ СМЫСЛЕ

Затянувшиеся последствия

Сроки релиза Aftermath передвинуты еще дальше

Некоторое время назад Electronic Arts заявляла о намерении включить Half-Life 2: Aftermath в сборник Half-Life 2: Platinum Collection и выпустить его 26 января 2006 года. Хотя изначально игра планировала уйти на "золото" в конце 2005 года. Увы, дата релиза адд-она перенеслась на более поздний срок. Слово коммерческому директору Valve Software Дагу Ломбарди: "Мы работаем в поте лица, чтобы поскорее закончить этот новый эпизод для Half-Life 2. Однако на данный момент ситуация сложилась так, что нам нужно еще немного времени, чтобы довести разработку игры до конечной стадии. Поэтому мы предполагаем, что релиз, скорее всего, состоится в феврале-марте следующего года". **- *В.Ч.***

Ай, я, кажется, споткнулся на пути к релизу

ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КТО ПОНИМАЕТ.

В ПРОДАЖЕ С ОКТЯБРЯ 2005. АДАПТАЦИЯ СТУДИИ SNOWBALL.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С

snowball.ru
искусство побеждать

UBISOFT

INCUBATION
КОСМОДЕСАНТ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

А оформление и в самом деле очень стильное

зовут Найджел Денверс, он охотится за привидениями. Привидений зовут полтергейстами, и они Найджела недолюбливают. Война миров разворачивается где-то на восточном побережье Англии в наше время в сельской или типа того местности, в распоряжении главного героя много последних слов (нехороших) техники, позволяющих бороться, искать, находить и реморализировывать несчастных призраков.

Удовольствие разработчики планируют растянуть на тридцать часов. Все это время вы будете дрожать и бояться, бояться и дрожать: скриншоты выглядят мрачно, тяжелое наследие Dark Fall висит в небе над каждым из них, а саундтрек обещается самый что ни на есть гнетущий. Формат адвентюры тривиален: пазлы, пиксельхантинг, манипуляции с предметами, все дела. Будем ждать, что ли? Благо солнечная весна 2006 (дата релиза) всегда подкрадывается быстрее, чем кажется холодной зимой 2005... **- *Bros.***

Двигатель внутреннего сгорания

Зажжем по-польски

Новорожденная студия польских кровей Destan Entertainment решила заявить миру о своем существовании через анонс дебютного проекта Burn, а также самопального графического движка Destan Engine 2.0 (куда версию 1.0 дели - не уточняют), на котором и будет выполнена их первая игра.

О самом "Отжиге" пока известно лишь, что в игре самое серьезное внимание планируется уделить мультиплееру, который ожидается богатым на игровые режимы и карты. Сингл, впрочем, тоже обещал присутствовать, но исключительно в форме массовой раздачи затрещин чрезвычайно сообразительным ботам. Ни о

СУД ДА ДЕЛО

Больно мне, больно!

Уве Болла разоблачили

Эх, Лаура, меня одна ты любишь...

Сайт *Cinematic.com* сделал вид, что раскрыл тайну Уве Болла. Все оказалось так просто, что нам захотелось если не поверить, то, по крайней мере, познакомить вас с этой любопытной гипотезой. В конце концов, всем интересно, как видный херр от режиссуры, снимая одно, литературно выражаясь, фуфло за другим, умудряется выцыганивать для своих фильмов головокружительные бюджеты (деньги, на которые сейчас снимается "убийца" "Властелина колец", тому же Doom и не снились). Оказывается, в немецком налоговом кодексе есть интересная лазейка: частные лица или компании, вкладывающие крупные суммы в кино и терпящие убытки в связи с провалом этого самого кино, получают различные налоговые льготы. Типа, вложился в Уве Болла и сел на мель, зато получил "скидку" для каких-нибудь там торговых операций. И вот с января 2006 года эту дыру в законах почему-то прикроют. Тогда поток инвесторов в "правильное кино", скорее всего, иссякнет, ибо зачем играть в русскую рулетку с полностью заряженным барабаном? Если все это правда, Уве остается только нанять 60 миллионов попрошаек, которые за скромные гонорары наберут ему по доллару, чтобы он таки смог снять свой феноменальный фильмец A Dungeon Siege Tale.

Справедливости ради заметим, что никакого юридического подтверждения гипотезы *Cinematic.com* нам найти не удалось, поэтому новость следует классифицировать как "мы со Станиславским на всякий случай не верим". - ***Bros.***

Господа, а не снять ли нам сиквел?

Киноразdoомья

Со столь оригинальным предложением обратился к господам-актерам кинофильма Doom гражданин-начальник Джон Уэллс (продюсер). Прикованные наручниками к табуретке корпоративной этики Карл Урбан (Джон Гримм, главный герой) и Розамунда Пайк (Саманта Гримм, главная героиня) - нет, вы только представьте - дали согласие. Куда им было деваться - ведь на них был нацелен BioForce Gun, стреляющий зеленой гадостью под названием USD... Кстати, аналогичная договоренность вполне достижима и с Дуэйном "Скалой" Джонсоном, даже несмотря на то, что его в конце убили (впрочем, смерть нам специально показывать не стали - будем считать, что граната взорвалась в гиперпространственном вакууме, а суперзвезда реслинга выжила).

Натуральная роза, пусть и мунда

Уэллс, однако, успокоил общественность, сказав следующее: "Не факт, что сиквел состоится. Было бы здорово, конечно, и мы даже обсуждали возможность продолжения, встречались пару раз в Праге, беседовали на эту тему... Но определенных планов у нас нет. Так и запишите, пацаны".

Джон Уэллс, продюсер

Розамунда Пайк тоже не побрезговала связаться с общественностью и сообщить: "Я бы хотела, чтобы моя героиня вернулась и была более крутой со всеми этими монстрами".

Морпех Джонсон был по-морпеховски немногословен: "Мы говорили о продлении контракта, и вот что я вам скажу: мое участие вполне возможно".

Сложно сказать, какие в игре будут модели, но пейзажи выглядят так себе. Весьма так себе...

каком сюжете, миссиях и кинематографических скриптах речи не идет вообще.

О моторчике известно чуть побольше. Программисты с гордостью обещают реализовать в игре поддержку пиксельных и вертексных шейдеров, максимально реалистичную физическую модель, динамическое освещение с мягкими тенями (интересно, можно ли будет ими укрываться?) и чуткую систему музыкального сопро-

Впрочем, решение делать сиквел или нет принимает вовсе не Розамунда Пайк, а касса оригинала. Doom, напомним, в прокате рухнул: в Америке в первые два дня показа было заработано лишь пятнадцать миллионов - при бюджете в шестьдесят тех же лимонов это трагедия. - ***Bros.***

По Warcraft снимут фильм?

Blizzard хочется в киногерои

Как бы вы отнеслись к тому, если в недалеком будущем на кинотеатрах вдруг появились бы исполинских размеров постеры: "Blizzard Entertainment представляет: "World of Warcraft. The Movie"? Скажете, сказки? Судя по всему - далеко не совсем. Наверняка каждый поклонник "военного ремесленничества" мечтает увидеть на большом экране толковую экранизацию любимой вселенной. Тем более что первоисточник располагает вполне себе эпическим сюжетом и яркими героями. Но когда того же самого желает и господин президент "Мира Warcraft"...

Будем надеяться, что если кино по Warcraft все же снимут, то орки в нем будут куда более приятными ребятами, чем, например, у Питера Джексона

Майк Морхейм настроен более чем решительно: "На самом деле мы хотим увидеть фильмы по всем трем нашим вселенным. Да-да, и Warcraft, и StarCraft, и даже Diablo. Вы только представьте, какую конфетку можно сотворить из драматического противостояния людей, зергов и протоссов?". Кроме того, мистер Морхейм питает самые искренние надежды подружить таким образом хардкорных обладателей аккаунтов на близзардовских серверах и простую публику, орками и тауренами ничуть не интересующуюся.

Пока что экранизации Warcraft, StarCraft и Diablo числятся лишь мечтами их родителей. Однако не стоит забывать, что тайтлы подобного калибра всегда являются лакомым кусочком и на дороге обычно не залеживаются. "Надеюсь, что первые плоды нашего сотрудничества с Голливудом появятся в ближайшие лет эдак пять" - тихонько добавил мистер президент и отправился претворять мечты в жизнь. - ***O.H.***

СУД ДА ДЕЛО

Долг платежом красен

Крис Сойер предъявляет претензии

Отец популярного в США сериала RollerCoaster Tycoon Крис Сойер подал в суд на Atari, требуя взыскать с издательства долг в размере $4.8 млн. (почти одна шестая часть от официальных выплат ведущему разработчику). По мнению истца, с 1999 по 2001 год Atari постоянно обсчитывала его на кругленькую сумму и специально не подпускала к некоторым документам с банковскими счетами. Нанятые Сойером специалисты из независимой аудиторской компании все-таки докопались до нужных бумаг. Так что на руках у Криса имеются железные доказательства, против которых, как он полагает, не выстоит ни один адвокат. **- *В.Ч.***

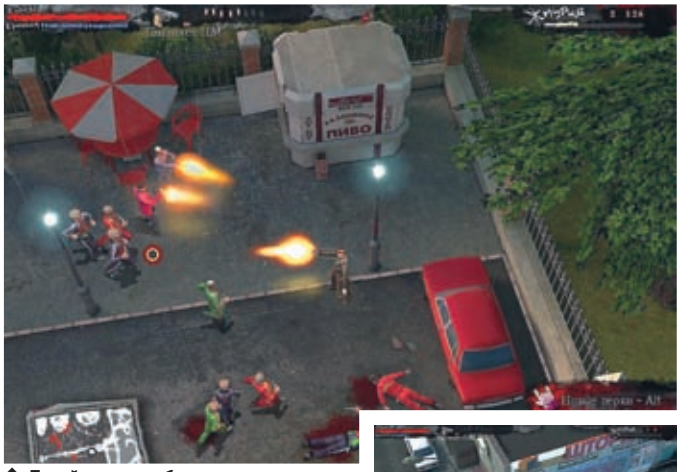
Крис своего не упустит

вождения, способную подобрать подходящий трек для текущего игрового момента.

Ко всему прочему ожидается весьма дружелюбный редактор карт и игровых моделей, предназначенный, в первую очередь, для фанатов и моддеров, если таковые у Burn когда-нибудь появятся. Дату релиза панове из Destan пока что держат в строжайшем секрете. **- *О.Н.***

Зажмуртесь

Игра в жмурики



Падайте, я вас убил

Ох уж эта лицензионная лихорадка - приличные с виду разработчики и издатели в последнее время только тем и занимаются, что отвоевывают друг у друга аппетитные кинолицензии. "Ночные Дозоры", "Волкодавы", "Антикиллеры"... И теперь вот "Жмурки". Разработкой игры про гротескных разбойников в малиновых пиджаках и цепях круче-чем-у-Кота-ученого занимаются талантливые ребята из Gaijin Entertainment, издательством - фирма "1С". Гордись, стало быть, страна, своими героями.

Анонсированная игра принадлежит к почтенному классу "кровавые-стрелялки-с-высоты-птичьего-полета" (top-down shooters, равнение на Crimsonland, Incubation, Alien Shooter и иже с ними) и посвящена криминальным разборкам 90-х годов прошлого столетия. Экшна и драйва обещано выше крыши стоэтажного дома, миссий сделано ни много ни мало 35 штук, графика смотрится сочно и довольно современно (впрочем, изометрические игры всегда несколько вне временного континуума), а 15 видов оружия и сотни гангстеров на экране обещают интересный досуг. Заниматься будем отстрелом конкурирующих бригадиров, выбиванием денег из числа обложенных налогами бизнесменов и прочей бандитской рутиной. Главных героев целых два - некие Сергей и Саймон. Видимо, выбор протагониста ощутимо скажется на геймплее. За кадром, к слову, звучит музыка "блатной" команды "Крестная семья". Узнать, остался ли Алексей Балабанов доволен игроизацией своей, гм, комедии, мы сможем ближе к Новому году, когда "Жмурки" появятся в переживших беспредел девяностых магазинах. **- *Bros.***

Protorinoй дорогой

Как сделать деньги на XX зимних Олимпийских играх

Я еду, еду, еду

Компьютерные и видеоигры, посвященные каким-либо спортивным событиям, уже превратились в нечто вроде тех забавных бесполезных сувениров, методично скупаемых болеющим за любимую команду населением во время перерывов. Действуя в духе этой традиции, Take2 Interactive, затарившись официальной лицензией на создание игровых проектов по XX зимним Олимпийским играм у Международного олимпийского комитета, анонсировала Torino 2006 для PC и PlayStation 2.

...а стрельбу в биатлоне реализуют в виде аркады (предположение)

Игра, как вы догадываетесь, будет полностью посвящена грядущей зимней олимпиаде, которая пройдет с 10 по 26 февраля будущего года в итальянском городе Турин. Разработчики обещают воплотить в виртуальную жизнь восемь зимних видов соревнований, пятнадцать напряженных состязаний, роскошные горные пейзажи итальянской действительности и бодрых комментаторов, без которых не обходится ни одна уважающая себя спортивная игра.

Мультиплеер, рассчитанный на четырех игроков, предложит участникам сразиться лицом к лицу или же в пошаговом режиме.

Выход Torino 2006 в Северной Америке и Европе состоится несколько раньше начала XX зимних Олимпийских игр - в январе 2006. ***- О.Н.***

Необитаемый остров

Стратегия на планете Саракш

Похоже на Tiberian Sun, но это ведь еще не повод опасаться худшего?

Похоже, "Акелла" всерьез задумалась о вечном. В результате, многочисленных проектов по творчеству братьев Стругацких стало еще больше: прославленные "морские волки" в кооперации с компанией Wargaming.net (авторами ненаучно-непопулярной пошаговой стратегии Massive Assault и ряда продолжений к ней) анонсировали еще один (в дополнение к анонсированной ранее адвентюре) "Обитаемый остров" - на сей раз в жанре то ли RTS, то ли TBS. Звучит немного странно и в тоже время многообещающе, ведь если воплотить в двоичном коде все гениальные задумки АНС и БНС, может получиться весьма свежо и оригинально.

Итак, Максим уничтожил гипноизлучатель, армия Страны отцов потерпела поражение, жители планеты Саракш освободились от гнетшего их ига. Не успели пробежать титры, как у креативных умов Wargaming.net родилось продолжение истории: с Севера на страну ринулись хонтийцы, с Юга заскочили на огонек варвары, да и Островная империя с претензиями не замедлила быть.

Сколько будет военных кампаний, кому нам предстоит служить, чем "Обитаемый остров" отличается от тысячи других RTS (или TBS? - пресс-релизы молчат...) и сделают ли нам красиво - ответы на все эти вопросы окутаны туманом войны. Кстати, будет ли туман войны, тоже хотелось бы знать. Но стиснем зубы, друзья, - релиз запланирован на начало 2007 года, а значит, мы еще неоднократно услышим об этом любопытном проекте. ***- Bros.***

Акелла
KNIGHTS OF THE TEMPLE 2
Тамплиеры II
Портал Тьмы
КРИ 2005
Эта игра - продолжение захватывающих приключений магистра Ордена Тамплиеров! Поль де Рак снова вынужден взяться за оружие - ему предстоит в одиночку раскрыть тайну трех древних артефактов и остановить нашествие темных сил. На пути в загадочную древнюю крепость храмовнику придется очистить от монстров покинутые города, неизведанные острова и заброшенные катакомбы. Но чем ближе разгадка, тем явственнее Поль ощущает, что расплачиваться за нее придется болью, кровью и... возможно, собственной душой.
PLAYLOGIC
CAULDRON
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
Нелинейный игровой процесс, несколько вариантов концовок;
Разветвленная система диалогов для общения с NPC;
18 побочных квестов, открывающих новые области и предметы;
Система умений и способностей, позволяющая Вам развивать персонажа по своему вкусу;
Режим сетевой многопользовательской игры.
www.akella.com
© 2005 "Akella"
© 2005 "PlayLogic"
© 2005 "Cauldron"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"
Акелла

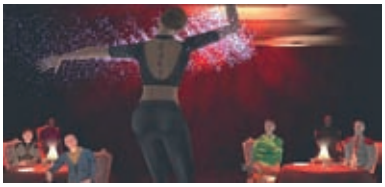
Приключения Феникс

Утопия по-турецки

Очень светлое будущее

Не знаем, удивитесь вы этому или нет, но даже в славящейся курортами и дешевым текстилем Турции существуют студии-разработчики, готовые претворить в виртуальную жизнь игровой проект весьма серьезных претензий. Одна из таковых - компания Momentum AS, анонсировавшая классическую адвентюру под названием Culpa Innata.

Действие игры происходит в 2047 году, когда наша планета внезапно превратилась в сущую утопию без насилия и убийств. Управляет столь привлекательным местом всемогущая организация World Union, олицетворяющая все самое разумное, доброе, вечное. Но, увы, без правительственных заговоров и шокирующих подробностей из жизни власть имущих даже в столь райском обществе никак не обойтись.



Клубок игровых приключений завязывается с того, что в России (даже в прекрасном будущем прослывшей варварской страной и занесенной в позорный лист Rogue States) происходит убийство, каким-то образом связанное с погибшим при несчастном случае в Андрианополисе профессором. Расследовать столь непривлекательное дело поручают хрупкой девушке Феникс Уоллес, только-только поступившей на службу в World Union.

Что же все-таки получится у турецких девелоперов? Нечто масштабов заочно обожаемой Dreamfall и недавнего отличника боевой и адвентюрной подготовки Fahrenheit? Или что-нибудь вроде унылого Broken Sword 3? Узнаем мы это, похоже, нескоро - дата релиза и имя издателя Culpa Innata пока неизвестны. ***- О.Н.***

Отчаянные новости

Desperados 2 от третьего лица

Даже не пробуйте спорить: Desperados была отличной игрой. Да, клон, да, полная калька с Commandos, но какой сюжет, какие герои, какая, наконец, атмосфера! В связи с этим вопрос: ждете ли вы сиквел так, как ждем его мы? Если да, то у Spellbound есть для вас пара любопытных новостей.

Во-первых, игра появится в марте 2006 года, а никак не в конце текущего - спишем "отступление" на нежелание лежать на соседних полках с Commandos: Strike Force, выходящих вот-вот.

Во-вторых, разработчики снабдили объяснительную записку перечнем особенностей игры, благодаря которым стало понятно, что же это за северный олень такой

Как-то летом на рассвете заглянул Ястребиный глаз

- Desperados 2: Cooper's Revenge. Оказывается, движок Vision Game Engine (не то чтобы очень мускулистый, но и не субтильный) позволит игроку переключаться с изометрической перспективы на вид из глаз и обратно. Таким образом, кроме стратегического планирования операций, можно будет лично пострелять куропаток - как раз этого нам не хватало во время обороны цитадели Санчеса в девятнадцатой, кажется, миссии. На этом преимущества высоких технологий не заканчиваются: Дикий Запад снабжен реалистичной физической моделью, что делает классические для Commandos-клонов манипуляции с окрестной утварью более осмысленными. Более того, разработчики заикнулись о каком-то загадочном Movie Mode, благодаря которому мы не только достигнем просветления, но и - цитата - "станем частью собственного вестерна и сможем насладиться захватывающими ситуациями", не отлипая от ведерка с попкорном. Как это будет организовано - спросите кого-нибудь еще, но мы, право, заинтригованы.

В остальном же Desperados верна самой себе: отличный сюжет с живыми героями (кстати, полку протагонистов прибыло: индейца-новичка зовут Hawkeye - Ястребиный глаз), миссии-головоломки, персонажи со спецспособностями, лихие перестрелки, неумолимые зоны видимости и здоровое, авантюрное такое, чувство юмора. Эпическая история о том, как Купер взял и отомстил, развернется на фоне индейских вигвамов, буржуйских фазенд, конфедератских фортов, мексиканских городов, вечно пьяных салунов и печальных пустынных каньонов. ***- Bros.***

Заведи себе "Акеллу"

Морские волки нынче в цене

Очередная сделка века в наших индустриальных палестинах (а то и секторах газа)! Вслед за "Букой" и "Нивалом" в товарно-денежные отношения с инвесторами вступил старый & морской волк "Акелла": первого ноября стало известно, что корпорация Intel (а точнее, ее

Акелла

Один Воин.

Две Души.

Prince of Persia The Two Thrones

Принц Персии

Два трона

СОЮЗ

М.видео ВИДЕОЛЕНД

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2005 "Akella", © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614 представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

UBISOFT

Акелла

Вице-президенты "Акеллы" Дмитрий Архипов (слева) и Владимир Кудр (справа) поднимают бокалы за светлое будущее своей компании. Главный "чувак" Винс Дези (в центре), судя по всему, разделяет их оптимизм

венчурное подразделение) и инвестиционный фонд Quadriga Capital Russia купили 30% акций российской компании. Сумма сделки не разглашается.

Всеволод Семенцов, специалист по связям с общественностью корпорации Intel в странах СНГ, сообщил, что купленного пакета акций достаточного для того, чтобы играть первую скрипку в развитии компании "Акелла": "Мы будем инвестировать в разработку самих компьютерных игр, а также в их оптимизацию под новые платформы и архитектуры Intel, в частности двухъядерные".

То есть "Интел" за сравнительно скромную сумму заняла стратегическую высоту, которую рано или поздно сообразит штурмовать AMD, ведь растущий на пятьдесят процентов в год отечественный игровой рынок (сейчас его годовой оборот составляет $200 млн.) просто не может не интересовать ищущих приложение и поддержку своим технологиям процессорных гигантов. **- *Bros.***

ВЕСЬ МИР НАСИЛЬЯ МЫ РАЗРУШИМ

Томмиганы в Мичигане

Политконъюнктура не прошла

Бойтесь женщин, губернаторами становящихся

Праздник на улице Джека Томпсона, Лилланда Йи и Хиллари Клинтон (эх, узнать бы, где эта улица, да придти к ним в гости...) отменяется: после серии поражений Ассоциации производителей развлекательного программного обеспечения ESA удалось одержать серьезную победу. Свершилось чудо: закон о запрете продажи "жестоких видеоигр" несовершеннолетним был временно заморожен окружным судом Мичигана. Несмотря на то, что инициатива неистовых правозащитников была одобрительно встречена губернатором штата Дженнифер Грэнхолм, Entertainment Software Association все-таки удалось убедить судью, что подобные законы попирают дарованные от рождения и гарантированные конституцией свободы. США, что ни говори, еще не до конца гиперправовое государство - маразм здесь, может, и проходит, но сравнительно редко. Несмотря на то, что грядут повторные рассмотрения вопроса, победа, скорее всего, останется за ESA.

Законопроект, надо сказать, был абсурден до последней капли чернил: его авторы предлагали не только штрафовать продавцов "жестокого ПО" лицам до 17, но и наказывать родителей, делающих своим детям столь аморальные подарки. "Мичиганское чаепитие", не прими юристы ESA мер, было бы первым шагом к повсеместному безрассудному ужесточению правил продажи игр подросткам. Но справедливость все же восторжествовала. **- *Bros.***

Защита от дурака

Джека Томпсона могут лишить лицензии

Отгадайте загадку: есть на свете два человека, которых мама не любит, папа не любит, никто не любит, зато просто обожают ньюсмейкеры игровой прессы? Правильный ответ: Джек Томпсон и Уве Болл. Знаете почему? Потому что они в режиме нон-стоп кормят нашего брата новостями. И если герр Уве отчего-то ушел в себя (видимо, занят съемками очередного блокбастера), то Джек все никак не успокоится и продолжает генерировать темы для новостей с завидной регулярностью.

Недавно, например, стало известно, что у клоуна от юриспруденции коллеги всерьез намерены изъять адвокатскую лицензию. В начале ноября Джек Томпсон был приглашен в суд Алабамы для защиты своего права на юридическую практику. Причина: Джек, по мнению его оппонентов, "превратил судебный процесс в цирк", нарушил деловую этику и пренебрег нормами юридического поведения в борьбе против юристов компаний Sony, Take2, Rockstar, Wal-Mart и GameStop. Речь идет о начатом в июне 2003 года деле об убийстве Дэвином Муром двух полицейских. Представляющий интересы семей убитых Джек Томпсон заявил, что "Grand Theft Auto научила восемнадцатилетнего юношу убивать". Защищать игровые компании тогда решила юридическая фирма Blank Rome. И вот сейчас эта самая фирма требует отнять у скандалиста юридическую лицензию, потому что он, по словам представителя Blank Rome Джима Смита, "нарушает правила поведения в суде, делает клеветнические заявления, пытается компрометировать своих противников, держится крайне недостойно и позорит Фемиду".

Любопытно, а получает ли Джекки какие-либо отчисления за использование его имени?

Представляем себе разбушевавшегося в здании суда Томпсона в состоянии аффекта и с нетерпением ждем развития событий. Очень похоже, что на этот раз Джек допрыгался - лицензии его, скорее всего, действительно лишат. Неужели у игровой индустрии станет одним врагом меньше? Да еще каким врагом... **- *Bros.***

25 to Live!

Виртуальный "антиполицай"

"Можете хоть руки на себя наложить, но 25 to Life будет жить!" - раздался в ответ на браваду Джеков каких-то там Томпсонов и Чарльзов всяких там Шумеров бодрый речитатив компании SCi, недавно подтвердившей, что разработка кроссплатформенного шутера продолжается, что бы ни говорили провокаторы от юриспруденции. Напомним, что боевик о противостоянии полиции и мафии уже трижды попадал под обстрел пуритан. Сначала некий политикан Чарльз Шумер (да, шумеры по-прежнему живут среди нас!) обратился к Sony и Microsoft с требованием не допустить мерзкую игру для консолей. Потом в драку вмешались представители полиции, которым больно и страшно наблюдать за тем, как их дети стреляют по людям в форме. Само собой, не обошлось и без Джека

Наша служба и опасна, и трудна

Симпсоны проданы

Еще одна сладкая лицензия

Студии Twentieth Century Fox Television и Gracie Films заключили долгоиграющее соглашение с мега-корпорацией EA, по которому последняя получает права на всяческую эксплуатацию бесправного семейства Симпсонов.

По замыслу сторон договора, девелоперы, сотрудники кинокомпаний и сценаристы мультсериала будут трудиться над оригинальным игровым контентом для приставок будущего поколения. Любопытно, что теперешний контракт - первый шаг к партнерству между вышеперечисленными мейджорами двух индустрий развлечений.

Не называя даже примерной даты релиза игр по "вселенной" The Simpsons, Ник Эрл - вице-президент и генеральный менеджер EA Redwood Shores Studio - Томпсона, который недавно пустил утку о том, что игра вообще не выйдет - мол, ему удалось надавить на издателя.

И вот стало известно, что на улице моралистов нынче траур: игра все-таки выйдет. Издатель даже назвал новую дату релиза - 18 января 2006 года. 25 to Life стоит ждать непременно: во-первых, разработкой шутера занимается студия Ritual Ричарда "Левелорда" Грея, во-вторых, обещается знатный мультиплеер: бандиты сражаются с копами на улицах Нью-Йорка и у каждой из сторон есть свои спецвозможности, будь то взятие заложников или вызов вертолетов. Графика, конечно, не ахти, зато в саундтреке нашлось место композициям 2Pac (который Шакур), Xzibit, Ghetto Boys, Shyne и Public Enemy. - ***Bros.***

Спектоpальный анализ

Старина Спектор недоволен GTA

Несмотря на то, что прокурорственные недоброжелатели начинают уставать от критики детища Rockstar Games, проблем у Grand Theft Auto меньше не становится. Оказывается, что деятельность команды разработчиков вызывает ряд нареканий не только у государственных мужей, но и у собратьев по цеху. Можно даже сказать, дедушек по цеху.

В частности нехилый и, как любят говорить квнщики, отравленный пендель Rockstar получила от легенды индустрии Уоррена Спектора (Deus Ex, Ultima Underworld 1 и 2, System Shock, Wing Commander...). Выразив свое уважение "совершившей жанровый прорыв команде", мэтр сообщил (цитируем) о том, что он "реально зол на парней из Rockstar". При этом весь Montreal International Game Summit имел возможность узнать, что Grand Theft Auto III, например, был по-настоящему захватывающим экшном с классным дизайном и образцовым геймплеем. Теперь же господин Уоррен не имеет ни малейшего желания нахваливать новую GTA перед своей мамой, поскольку процесс избиения людей битами, кражи машин и проч., и проч. серьезно омрачается всевозможной чернухой.

Спектор на пальцах объясняет, сколько бы он давал таким разработчикам

Проще говоря, маэстро Спектор совсем не против насилия и ненормативной лексики как средств художественной экспрессии. Однако, будучи специалистом, Уоррен всегда может отделить зерна от плевел, а художников от тех, кто наживается на развращении детишек. К последним (не детишкам, конечно, а плохишам) родитель Deus Ex уверенно относит девелоперов из Rockstar. - ***Bros.***

The Simpsons наращивают мускулы и расширяют сферы влияния

особо отметил, насколько важной является достигнутая договоренность и как здорово, что лучшие разработчики и сценаристы смогут рука об руку творить геймерское счастье.

В свою очередь Гери Ньюман - лидер Twentieth Century Fox - напомнил EA, что The Simpsons является подлинной жемчужиной его фирмы, и попросил всех причастных к девелопингу быть с нею поделикатней. Тем не менее, и этот уважаемый топ-менеджер не смог не согласиться, что огромное количество детей, подростков и взрослых будут рады встретиться со своими мульт-любимцами в новой обстановке.

Под занавес пресс-релиза компании уделили несколько строк персоне разработчика: как вы уже догадались, трудиться над серией игрушек будет умудренная опытом EA Redwood Shores Studio. Напомним, последняя успела прославиться тайтлами From Russia With Love, Tiger Woods PGA TOUR 06, The Lord of the Rings: Tactics, The Godfather и сериалом The Sims. **- *Bros.***

Цивилизованная зависимость

Firaxis и "Цивилизация" снова вместе!

"Святая троица" Firaxis - Jeff Briggs, Brian Reynolds и Sid Meier - себе цену знает

Только не надо думать, что команде Джеффа Бриггса удалось вернуть права на знаменитую франшизу, проданную Take2 Interactive в канун 2005 года. Все намного прозаичнее: студию постигла аналогичная участь. И, надо сказать, переход Firaxis Games под могучее крыло Take2 можно было спрогнозировать уже в начале 2005, когда успешное издательство заявило о намерении расширить и углубить сотрудничество с Firaxis. Промежуточным этапом в деле сращивания бизнесов стало заключение соглашения о выпуске новых тайтлов студии под лейблом 2K Games.

Очевидно, сейчас, после релиза четвертой части "Цивилизации" (которой, кстати, прочат серьезный коммерческий успех), было принято решение о скорейшем приобретении многообещающего актива. Мы не располагаем какими-либо иными подробностями сделки, кроме приблизительной суммы ($50 млн.) и кадровых настроений Take2: согласно пресс-релизу, ни один сотрудник фирмы-разработчика не потеряет своего рабочего места.

Выходит, что разговоры об империалистических потребностях Take2 Interactive и впрямь не лишены оснований. Расширению паблишинга внутренней продукции сопутствует скупка прав на издание чужих тайтлов (напомним, корпорация получила эксклюзивные права на публикацию запаздывающего Elder Scrolls IV: Oblivion от Bethesda Softworks). **- *Bros.***

Боно объединяет

Игровой бизнес укрупнятся

Знаменитый рок-певец Боно (лидер U2) возомнил себя Бонопартом и решил во что бы то ни стало завоевать игровую индустрию. Для этого он вместе с Джоном Ричителло (экс-президент Electronic Arts) основал инвестиционную компанию Elevation Partners с двумя миллиардами долларов в кармане. Первая атака друзей на индустрию оказалась неудачной - в начале года им так и не удалось прикупить британскую Eidos. Зато теперь Боно и Джону удалось заключить любопытную сделку сразу с двумя не последними игроками нашей индустрии. Elevation Partners дала триста миллионов долларов канадскому девелоперу BioWare (авторы лучших RPG на вашем веку) и американской студии Pandemic (которая работает по заказу лучшей армии в мире, выпекая всевозможные Full Spectrum Warrior) с вот какой целью: разработчики живут в мире да совете, объединяются в холдинг и начинают делать совместные игры (видимо, RPG в армейских сапогах). В качестве благодарности за помощь в создании новой компании с 400 сотрудниками и офисами по всей Северной Америке Джон Риччителло получает кресло исполнительного директора холдинга. Всех остальных боссов (Грег Зичук и Рей Музика из BioWare и Джош Резник с Эндрю Голдманом из Pandemic) теперь следует величать "крупными акционерами с вице-президентскими мандатами". Прочих сотрудников студий - просто акционерами. Холдинг, кстати, называется BioWare/Pandemic. Разработчиков можно поздравить - они стали более независимыми, а в их распоряжении оказались мощные производственные ресурсы. Да и инвесторы вряд ли оказались в большом минусе, вложившись в таких-то локомотивов игровой индустрии.

Роковый певец игровой индустрии

Бывший "электроник" готов к новым приключениям

Однако аппетит, как известно, приходит вовремя. После колонизации Pandemic и BioWare Боно и Джон Риччителло покусились на совсем уж святое: неутомимые инвесторы планируют прикарманить еще и Lionhead Studios. Как известно, орденоносная имени П. Молинье студия уже несколько лет как выставлена на

продажу - и, по словам сотрудников, отбоя от женихов нет и не предвидится. Особенно сейчас, после релиза сразу двух блокбастеров - The Movies и Black & White 2 (сюда же можно записать и более раннюю Fable). Владельцы Elevation, уже прикупив двух крупных разработчиков, расценивают возможное приобретение Lionhead как очередной шаг к созданию супердевелоперской коалиции с офисами по всему миру.

Святой Петр созрел для продажи?

К тому же, именитые разработчики сейчас стоят не так уж и много: Firaxis обошлась Take2 в пятьдесят миллионов долларов, а Lionhead оценивается аналитиками в 50-80 миллионов фунтов стерлингов. Когда у тебя в кармане завалялись аж два миллиарда стопроцентно натуральной американской валюты, ты можешь позволить себе и не такие траты. Поэтому разговоры о приобретении Lionhead очень скоро могут перестать быть разговорами, а Elevation перейдет к активной фазе операции.

P.S. Интересно, является ли Elevation (песня U2) гимном певчей компании-инвестора? ***- Bros.***

EA командует и завоевывает

Command & Conquer: 10 лет в строю

Несмотря на солидный возраст, самая первая C&C очень неплохо сохранилась

Наша умница Electronic Arts делает деньги из всего, что ими пахнет. Вспомнив, что в феврале 2006 года славной серии Command & Conquer исполнится 10 лет, предприимчивые игропубликаторы поспешили анонсировать коллекционное издание Command & Conquer: The First Decade (с невинным намеком, что будет вам и Second, и Third Decade), в которое, хотят они того или нет, войдут двенадцать игр сверхуспешной франшизы и DVD с бонусными материалами и гигабайтами фирменного C&C-видео. Озабоченность Electronic Arts можно понять: стратегическая серия от Westwood входит в пятерку самых коммерчески успешных (23 миллиона проданных копий) брендов в игровой индустрии, и об этом грех не напомнить электорату!

Поэтому приготовьтесь обменять кровные $39.99 на следующие двенадцать игр в одном флаконе: Command & Conquer (1995), Command & Conquer The Covert Operations (1996), Command & Conquer Red Alert (1996), Command & Conquer Red Alert The Aftermath (1997), Command & Conquer Red Alert Counterstrike (1997), Command & Conquer Tiberian Sun (1999), Command & Conquer Tiberian Sun Firestorm (2000), Command & Conquer Red Alert 2 (2000), Command &

В Command & Conquer Generals бал правили большие серьезные пушки

Когда-то Interplay издавала неплохие игры... Очень неплохие игры... Да что там - лучшие игры во Вселенной!

Conquer Yuri's Revenge (2001), Command & Conquer Renegade (2002), Command & Conquer Generals (2003) и Command & Conquer Generals Zero Hour (2003).

Если же отбросить шутки куда подальше, то знайте: C&C - наше все с нелегкой судьбой. В свое время эта игра была таким же эталоном жанра RTS, как Warcraft. Потом наступили годы, когда серия откровенно скатилась в трэш про электрика Теслу, психоника Юрия и Советский Союз на Бродвее. Слава богу, цирк уехал, а разработчики решили попробовать себя в новом жанре и выпустили неоднозначный FPS Renegade. Потом была дилогия Generals - две невероятно зрелищные, умные и интересные RTS. Несмотря на их успех, новых игр во вселенных Command & Conquer (а их ровно три: футуристическая Tiberian Sun, "историческая" Red Alert и модерновая Generals) не было уже два года. **- *Bros.***

"Interplay из искры возродится"...

Легендарное издательство начинает подавать признаки жизни

Возрождение легендарного паблишера предсказывает сидящий внутри нас оптимист-нострадамус. У него есть на то веские причины: после года безмолвия компания запустила новый официальный сайт (*www.interplay.com*). Чтобы вы понимали, как это важно: Interplay, некогда бывшая одним из крупнейших издателей массовых проектов и милосердным донором бессчетного количества авторских игр, за последние два года не выпустила ровным счетом ни одного тайтла и все это время считалась мертвой. Практически компания держалась на плаву лишь благодаря продаже прав на хиты давно минувших дней (помните, как 12 июня 2004 года Bethesda достала из кармана какую-то мелочь и обменяла ее на бренд Fallout? Такая участь постигла многие игры Interplay...).

И вот, все симптомы указывают на то, что птица Феникс воскресла. Новый сайт, прежде всего, несет деловую информацию (сведения об истории компании, финансовые отчеты, пресс-релизы, комментарии сделок), что ясно дает понять: Interplay ищет партнеров. Кроме этого, на сайте действует раздел поддержки пользователя, содержащий досье и мануалы на все-все-все проекты Interplay (их очень много, но большинство, увы, выпущены еще в двадцатом веке). Ко многим играм можно найти читы, хинты и даже прохождения. Скоро откроется полноценный форум.

На страничке "About Interplay" авторы оговорились, что в их ближайших планах создать некий онлайновый сервис GamesOnLine, а текущие приоритеты компании связаны с инвестированием в MMO-игры. Тут было бы очень уместно вспомнить, как полтора года назад та же Interplay обещала сделать нам Fallout Online... Похоже, жизнь налаживается! **- *Bros.***

Караул, грабят!

id Software не делает разницы для пиратов и их покупателей

Известный западный сайт с подозрительным названием GameGirlz ("неужели ОНИ играют в игры?!" - дружно воскликнут джекитомпсоны) решил поговорить о софтверном пиратстве с самим Тоддом Холленшедом, боссом и основателем id Software. Беседа получилась интересной, поэтому спешим ознакомить вас со стенограммой допроса.

Вопрос: **Считаете ли вы id Software жертвой пиратов?**

Ответ: Возможно, мы страдаем от этих [censored] больше, чем даже можем себе представить.

В: И сколько же вы теряете ежегодно денег из-за этих [censored]?

О: У меня нет точных данных, но эта цифра достаточно велика. Наши игры одинаково любят во всем мире, а в некоторых странах, насколько мне известно, пираты захватили рынки на 100 процентов. Вот и считайте, сколько мы теряем.

В: **А как страдают из-за пиратов потребители легального ПО?**

О: Они страдают дважды. В первый раз, когда приходится переплачивать за легальный продукт. И во второй, когда сталкиваются со всевозможными мерами предосторожности, отвлекающими их от игры.

В: **Из-за пиратства растут цены на "честное" ПО, это понятно. Но и пиратство процветает благодаря тому, что лицензионная продукция слишком дорога. Замкнутый круг?**

Улыбка Тодда Холленшеда - самое надежное антипиратское средство

О: Я не согласен. Подделка ПО проходит для пользователя незаметно - он платит практически те же деньги за свою покупку, только вот получаем их не мы, а флибустьеры. Вы можете даже не догадаться, что ваш Quake IV на самом деле изготовлен пиратами *(действительно, на Западе дела обстоят именно так - прим. пер.)*.

***В:* Как вы считаете, есть разница между человеком, который наживается на продаже пиратского ПО, и тем, кто его сознательно покупает. Просто потому, что у него нет денег на лицензионную версию или ему не хочется ждать релиза и он качает игру из интернета, чтобы опередить друзей. Как вы считаете, надо наказывать обоих?**

О: И тот, и другой нарушают закон и делают это, что называется, в трезвом уме и твердой памяти. Это кража. Оба должны быть наказаны. И мера наказания должна соответствовать тяжести преступления. Я недоволен тем, как сейчас караются пираты.

***В:* И последний вопрос: какие меры предпринимает id Software по борьбе с пиратами?**

О: Мы постоянно совершенствуем системы защиты нашего ПО и преследуем любого, кто нарушает закон и приносит нам убытки. Мы сотрудничаем с SPA (интернациональная ассоциация по борьбе с пиратами). А еще у нас есть КиберДемон. Мы натаскиваем его для охоты на варезные сайты :) . ***- Bros.***

Ave, Ричард!

Лорд Бритиш в Зале славы

Уж кому место в Зале славы, как ни ему?

Непонятно, почему это произошло сейчас, а не, скажем, лет семь назад. Наверное, Академия интерактивных искусств только недавно вспомнила, что есть такой выдающийся творец миров по имени Ричард “Лорд Бритиш” Гэрриот и что его обязательно, обязательно надо наградить чем-нибудь эдаким. Поскольку Аллеи звезд в нашей индустрии пока нет, а памятника достоин только Сид Мейер, и то исключительно в бюджетном нерукотворном варианте, имя Ричарда Гэрриота решили забальзамировать и поместить в Зал славы при Академии. За что Лорду Бритишу такое наказание? Наверное, не надо было выпускать культовую серию ролевых игр Ultima, не стоило прорубать окно в онлайн под названием Ultima Online... Да ладно вам его жалеть. Гений - заслужил. ***- Bros.***

EA и SEGA на всех “Парах”

Steam размножается

На сайте *account.ea.com* начала действовать подозрительно напоминающая Steam услуга: электронным образом (то бишь с помощью WebMoney и прочих виртуальных карточек) оплатив игру Battlefield 2: Special Forces, вы можете скачать полную версию нового боевика от несгибаемых шведов из DICE через интернет и начать бои между русским спецназом и британским SAS раньше

Акелла
ONIMUSHA
Путь самурая
2005
CAPCOM
Феодальная Япония, XVI век. Не знающие пределов жадности даймё – японские князья – ведут кровопролитные войны за обладание землей. Апофеозом противостояния становится похищение принцессы Юки. Найти и спасти девушку решается только бесстрашный самурай Саманосукэ Акэти. О его безрассудной отваге сложат легенды.
Легионы нечисти, армии демонов будут противостоять великому воину. Выстоять в беспощадной битве и завершить благородную миссию – священный долг героя.
Захватывающие сражения с использованием легендарного оружия самураев;
Десятки смертоносных ударов и их комбинаций;
Оригинальные мини-игры и головоломки, добавляющие разнообразия в игровой процесс;
Уникальная система получения опыта и прокачки умений;
Красочные локации и замечательное звуковое оформление, полностью передающие дух Средневековой Японии.
www.akella.com
СОЮЗ
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"
© 2005 "Akella"
© 2004 "Capcom"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua
Akella

Наш steamовоз, вперед лети!

других игроков. Радости первооткрывания стоят $29.99, онлайн-дистрибуция стартовала 22 ноября. Но нас интересует не адд-он к одному из лучших экшнов уходящего года, а сам факт начала распространения игр от Electronic Arts через Сеть. Совершенно очевидно, что одними Special Forces дело не ограничится и альтернативный способ продажи будет применен ко всем играм компании.

Практически одновременно с Electronic Arts о запуске аналогичного сервиса заявило PC-отделение корпорации SEGA. Портал www.ShopSega.com поддерживается на интернет-плаву компанией Digital River, оперирующей мощной сетью порталов под названием oneNetwork. Именно через эти сети будет выкачиваться принадлежащий "Сеге" игровой контент. Уже сейчас в интернет-магазине можно заказать многие хиты давно минувших дней, включая House of the Dead 3 и Virtua Fighter. Онлайновая дистрибуция игр несомненно скажется на финансовом благополучии корпорации: ведь ни с вендорами, ни с типографией, ни с какими-либо другими барыгами делиться отныне необязательно. Digital River, конечно, тоже далеко не благотворительная организация, но цифровое распространение все равно дешевле старого доброго метода "из рук в руки". Вопрос в том, сильный ли будет спрос на PC-продукцию SEGA? Все-таки большинство игр этой корпорации выходят на консолях, а там до Steam еще не додумались. **- *Bros.***

Девелоперский конферанс

GDC 2006: раздумья о судьбах индустрии

Весной разработчиков тянет поговорить - это давно известно. Люди, в конце концов, такие же, как мы... Чтобы убить двух зайцев одним залпом гаубицы, разработчики организуют в марте-апреле всевозможные конференции: и языком почесать, и дела обсудить. В начале апреля следующего года отечественных игроделов запустят в открытый "Космос", а за две недели до этого в Сан-Хосе - внимание, анонс! - пройдет Game Developers Conference 2006. На повестке дня (точнее, пяти дней, так как форум будет длиться с 20 по 24 марта) неизбежное обсуждение возможностей игровых платформ следующего поколения, обязательные в таких случаях дискуссии об авторских и "корпоративных" играх, упоенная демагогия (она же "флуд") о месте электронных развлечений в искусстве и ряд практических семинаров, на которых разработчики и издатели будут налево и направо раздавать советы о том, как лучше организовать бизнес. Слоган грядущей выставки "What is Next?". Предположительный ответ на этот вопрос: "Nextgen". **- *Bros.***

Народ приезжает на GDC не только для серьезных разговоров

Half-Life детям не игрушка

Настоящий "контр-страйк"

Несмотря на преклонный возраст, первый Half-Life верой и правдой служит Министерству обороны Великобритании. Находящееся на территории Афганистана пехотное подразделение Royal Gloucestershire Berkshire and Wiltshire Light Infantry использует для тренировки личного состава специальный военный симулятор Dismounted Infantry Virtual Environment, созданный на базе движка "Полураспада". Издали продукт напоминает старенький Counter-Strike, но на самом деле это крайне реалистичный сетевой тренажер, разработанный программистами небольшой компании QinetiQ, которые до этого специализировались на создании различных систем защиты и безопасности. Продукт разбит на сценарии, посвященные имитации тех или иных операций. Например, зачистка дома в небольшом населенном пункте, патрулирование местности и так далее. Противниками управляет искусственный интеллект, а спецназовцами рулят сидящие за компьютерами реальные солдаты. **- *В.Ч.***

И Atari потянуло в Unreal

Эпически-нереальные продажи

Восьмого ноября в Нью-Йорке ударили по рукам компании Atari и Epic Games. Теперь в распоряжении у Atari завелся графический движок Unreal Engine 3 и инструментарий для разработки игр для платформ следующего поколения. В связи с этим замечательным событием Марк Рейн (вице-президент и сооснователь Epic Games) рассыпался в комплиментах покупателю: "Мы уверены, что Atari сделает с помощью наших технологий парочку отличных игр, и с нетерпением ждем

Свое дерево "эпики" уже посадили. Даже не дерево, а целый лес

начала совместных работ". Жана-Марселя Николаи (старшего вице-президента Atari) красноречие тоже не подвело: "С помощью Unreal Engine 3 мы будем разрабатывать игры эталонного качества". Что тут добавить? Ждем анонсов. **- *Bros.***

Эльфа Смита вызывали?

Из агентов в "голос за кадром"

Издательство Electronic Arts пригласило актера Хьюго Уивинга (больше всего известен зрителям как агент Смит из фантастической кинотрилогии братьев Вачовски "Матрица") для озвучивания Элронда (которого он играл в киноэпопее "Властелин колец) в грядущей стратегии The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II. В новой игре данный персонаж в основном будет выступать в качестве рассказчика, хотя в некоторых эпизодах геймеры смогут увидеть его вместе с остальными героями на поле боя. На этом участие в игровом проекте лиц, работавших над "Властелином колец" Питера Джексона, не ограничивается. К команде программистов присоединился художник Джон Хоу. **- *В.Ч.***

...и ангельский, должно быть, голосок... То есть, эльфийский, конечно же

Варварство в законе

Конанов много не бывает

Компании THQ и Paradox Entertainment объединились под киммерийским флагом и заключили многолетний, неприлично дорогой контракт с Conan Properties

И нам Конан тоже очень-очень симпатичен!

International LLC на разработку продуктов по мотивам бесконечных приключений Конана-варвара на пути к губернат... в смысле, к королевскому трону.

Соглашение оговаривает возможность лепить драгоценное имя где ни попадя и клепать игры для PC, консолей текущего и следующего поколений, карманных приставок и мобильных телефонов. Несмотря на заявленные дороговизну и долголетие, точную сумму сделки, равно как и точный срок, на которое рассчитано соглашение, высокие стороны не разгласили.

Пока о каких-либо конкретных анонсах представители пресс-служб обеих компаний не заикаются, но, будьте уверены, долго ждать себя они не заставят. Пока же что игровое сообщество ожидает релиз другого конан-прожекта от многими любимой Funcom - Age of Conan: Hyborian Adventures, предлагающей мир Роберта Говарда в онлайновой версии. Об этой игре известно, что приобщиться к ней мы сможем уже во II квартале 2006 года.

Любопытно, с чем связан столь сильно вспыхнувший интерес к самому знаменитому фэнтезийному герою? Неужели с грядущим голливудским конан-фильмом? **- *O.H.***

Пикники на обочине

Над Чернобылем тучи ходят хмуро

"Сталкера" потянуло к литературным корням, как сообщают наши очень достоверные источники в немецком книгоиздательском доме Panini. В рамках договоренности между национальным достоянием Украины (компанией GSC Game World, разумеется) и известным европейским публикатором будет выпущена целая серия романов о нелегкой жизни поедателей радиоактивных ворон и попивателей антирадиационной водки. Релиз первого под названием S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (что поделаешь, ЧАЭС - это тоже национальное достояние, тоже бренд) состоялся 16 ноября 2005 года. Написанная Берндом Френцем и Клаудией Керн книга весит 320 страниц и всеми доступными художественными средствами посвящает знакомого с германским наречием читателя в тайны ЧАЭС: что, каким образом, благодаря кому и с какими последствиями случилось на атомной станции, что теперь делать, кто виноват, откуда взялся монстр "Кровосос" и правда ли, что мы все умрем.

Учите... хм... немецкий

Ведущий проекта "Сталкер" Антон Большов из GSC позиционирует роман как прелюдию к игровому действу: по его словам, книга поможет игрокам погрузиться в мир Зоны и вникнуть в суть происходящего в ней. Для игры со столь богатым содержанием (по крайней мере, нам его обещают), выросшей на почве любви сценаристов и маркетологов к творчеству братьев Стругацких (только не говорите, что не читали "Пикник на обочине!"), роман-предыстория придется как нельзя кстати. А потом, глядишь, и фильм снимут - благо, новый Тарковский в российском кинематографе появился, зовут Андреем Звягинцевым.

Немцы уже читают, но и русские с украинцами тоже в обиде не останутся: для них более года пишут байки из Зоны видные фантасты Алексей Степанов, Василий Орехов и Алексей Калугин. О самих романах ничего не известно, кроме того, что издаст их "Эксмо", а четвертой книгой в серии станет сборник из десяти новелл, сочиненных фанатами игры в рамках литературного конкурса.

И на том спасибо. Возможно, мы и не поиграем на своем веку в "Сталкер", зато книги уж точно прочитаем. И отрецензируем. **- *Bros.***

Бедные и больные

Исследователи предрекают пресыщенность рынка

Мы сами люди не местные, девелоперы!

Компания Screen Diges анонсировала материалы исследования под названием Games Software Publishing: Strategies for Market Success. Думается, что очень многих публикаторов вряд ли порадуют прогнозы аналитиков.

Как следует из репорта SD, в течение нескольких последующих лет средняя стоимость разработки компьютерной игры вырастет с 3-6 миллионов долларов до 6-10, и лишь 80 игр в год смогут рассчитывать на собственную прибыльность.

Развивая свои предсказания, авторы доклада уверяют, что светлое будущее поджидает лишь крупные издательства, а также тех, кто поспешит консолидировать свои бизнесы. Многие мелкие и средние издательства ждет мучительная ликвидация. При этом и мейджорам, и минорам лучше руководствоваться принципом: "Лучше меньше да лучше". А наиболее ликвидным товаром рискуют стать сиквелы и "лицензии".

Кстати, тема лицензий получила в докладе Screen Diges особое развитие. Аналитики подсчитали, что в 2004 году на рынке США игры по лицензиям продавались в среднем на 23% лучше, чем их оригинальные (в смысле контента) родичи. Вместе с тем, последние цифры вовсе не говорят о большей долгосрочной прибыльности "лицензионных" игрушек, поскольку с ростом озабоченности производителей "оригинала" обогащением разработчиков лицензий многократно возрас-

тают и цены лицензионных соглашений.

Кроме того, как отмечает лидер исследования SD Марк де Джентил-Вильямс, в настоящее время прослеживается резкий рост новых источников прибыли игровых издательств. Несмотря на то, что даже производство PC-игр (только в 2004 и только на Западе) принесло паблишерам не менее $1 млрд., а в 2007 эта цифра обещает зашкалить за $2 млрд., все больше публикаторов уповают на мобильное издательское направление.

В числе слабых мест игростроя отмечена - под занавес доклада - нехватка профессионального менеджмента (это за тридцать-то лет развития!). По словам все того же Джентила-Вильямса, участившиеся случаи банкротства игроделов свидетельствуют о неумении сочетать творческую деятельность и развитие технологий с “тщательным бизнес-планированием и анализом, без которых золотого урожая игр для платформ нового поколения не пожать”. **- *Bros.***

Однажды в Корее

Новая игровая выставка в Стране утренней свежести

Пока китайское правительство усиленно душит игровую индустрию, Министерство культуры и туризма и Министерство информации и коммуникации Кореи, напротив, способствуют развитию у населения любви к интерактивным искусствам. Именно стараниями этих ведомств в начале ноября в просторных залах Korea International Exhibition Center, что недалеко от Сеула, состоялась крупнейшая (ин-

тер)национальная игровая выставка G-Star 2005. Несмотря на неявку на мероприятие большинства серьезных гостей из-за бугра и невысокую плотность населения на квадратный метр выставочного комплекса KINTEX, дебют получился отнюдь не комом: G-Star посетил великий Хидео Кодзима и все более-менее известные региональные производители развлекательных программ, включая MMO-монополиста NCsoft, а на просторах выставочного центра прозвучал ряд крупных игровых анонсов (мероприятие, к слову, посвящено кроссплатформенным играм, так что обиженными не ушли ни адепты ПК, ни консолидированные элементы). Любопытно, что новая выставка позиционируется как восточный ответ Electronic Entertainment Expo. Похоже, Южная Корея планирует доказать всему миру, что именно она является экватором играющей Земли: по увлеченности киберспортом эта страна далеко впереди планеты всей, теперь пришло время стать выставочным лидером. **- *Bros.***

В таких вот домиках в Корее проходят игровые выставки

К О М П А Н И Я
ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
П Р Е Д Л А Г А Е Т

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ
“ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ”

- большой выбор номиналов
- первые 7 сек. - БЕСПЛАТНО
- удобная и надежная связь
- бесплатная доставка
- посекундная тарификация

ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:
карта “ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10” обеспечивает:

- более 100 минут разговора с различными регионами России
- или 130 минут разговора с Израилем
- или 150 минут разговора с Европой, Америкой, Канадой, Австралией
- или более 300 минут разговора с Москвой или Санкт-Петербургом

“ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ” - Санкт Петербург
Россия, 196105, Санкт-Петербург,
ул. Кузнецовская, д. 52,
корп. 8, литера “Ж”
тел./факс: +7 (812) 970-1834
+7 (812) 326-1286
www.telekom.ru
e-mail: spb@telekom.ru

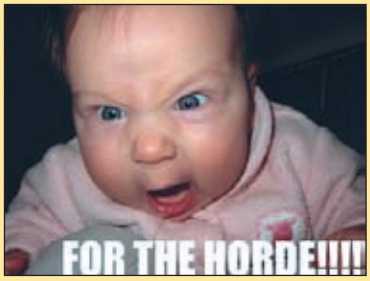
ЗАО “ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ” - МОСКВА
Россия, 125319, Москва,
4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) 777-2459
+7 (095) 777-2477
факс: +7 (095) 152-4641
www.telekom.ru
e-mail: sale@telekom.ru

ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
ТЕЛЕФОННАЯ КАРТА
10

Просто купить, легко звонить!

С января 2004 года работают
справочно-информационные услуги
(справочная двух столиц, анекдоты, гороскопы)

Квартальный план



Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули и придется ждать еще полгода. Но этот релиз обещал стать событием месяца.

Компьютерные игры по самой популярной в мире ролевой системе имеют долгую историю и богатые традиции. Eye of the Beholder, Pool of Radiance, Baldur's Gate, Planescape: Torment давным-давно закатаны в ламинат классики и навечно развешаны по самым престижным доскам почета игровой индустрии. Неудивительно, что, в конце концов, пришел черед дракониться и подземелиться и онлайновому ролеплею. Мы верим, что разработчики из Turbine Entertainment смогут воплотить MMO D&D на достойном уровне.

1. В графе "Премьера" указана дата выхода первой версии игры.
2. Редакция не несет ответственности за сломанные стулья, китайских болванчиков, гололедицу на дорогах и переносы сроков релизов.

ACTION

Игра	Издатель	Когда
Jaws Unleashed	Majesco Entertainment	1 января
25 To Life	Eidos Interactive	18 января
Commandos Strike Force	Eidos Interactive	30 января
Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	30 января
Curious George	Namco	20 февраля
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	24 февраля
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft Entertainment	28 февраля
Half-Life 2: Aftermath	Electronic Arts	10 марта
Monster Madness	Artificial Studios	14 марта
Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	18 марта
American McGee Presents: Bad Day L.A.	Enlight	20 марта
SWAT 4 - The Stetchkov Syndicate	Vivendi Universal Games	24 марта

STRATEGY

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	30 января
Star Wars: Empire at War	LucasArts Entertainment	7 февраля
Heart of Empire: Rome	Deep Silver	10 февраля
SunAge	Lighthouse Interactive	22 февраля
Galactic Civilizations 2: Dread Lords	Paradox Interactive	25 февраля
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Vivendi Universal Games	28 февраля
Space Empires V	Strategy First	28 февраля
Lord of the Rings Battle For Middle-earth 2	Electronic Arts	3 марта
Faces of War	Ubisoft	10 марта
War on Terror	Deep Silver	17 марта

SIMULATION - SPORTS

Torino 2006	2K Sports	26 января
Darkstar One	Ascaron Entertainment	23 февраля
Crashday	Atari	28 февраля
ToCA Race Driver 3	Codemasters	28 февраля
Evolution GT	Black Bean Games	15 марта

RPG - ADVENTURE

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	1 февраля
Stargate SG-1: The Alliance	Namco	1 февраля
The Apprentice	Legacy Interactive	1 февраля
Keepsake	Lighthouse Interactive	14 февраля
Paradise	Ubisoft	28 февраля
Journey to the Moon	Adventure Company	3 марта
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda Softworks	21 марта

ONLINE

AlterLife	NCsoft	12 января
Darkfall	Aventurine	1 февраля
Tabula Rasa	NCsoft	15 февраля
Face of Mankind	Duplex Systems	20 февраля
Dungeon & Dragons Online: Stormreach	Atari	5 марта
RF Online	Codemasters	20 марта

Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
10 врагов Америки	War on Terror	FPS	Новый Диск	Нет	15 октября 2004
Fall. Последние дни мира, The	Fall: Last Days of Gaia, The	RPG	Руссобит-М	8.1	16 ноября 2004
Hard Truck Tycoon		Strategy	Buka Ent.	Нет	Мировая премьера
Psi-Ops: Врата разума	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	TPS	Новый Диск	8.4	27 января 2005[1]
Splinter Cell: Теория хаоса	TC Splinter Cell: Chaos Theory	FPS/TPS	GFI, Руссобит-М	9.0	31 марта 2005[2]
UFO: Возмездие	UFO: Aftershock	Tactics	1C		21 октября 2005
Акулы бильярда 2	Pool Shark 2	Sport	Новый Диск	7.3	12 ноября 2004
Армейский форсаж	Army Racer	Arcade/Racing	Play Ten Interactive	см. в номере	Мировая премьера
Братки		TBS	GFI	Нет	Мировая премьера
Восточный фронт: Неизвестная война		FPS	Руссобит-М	см. в номере	Мировая премьера
Мировой баскетбол	World Basketball Manager	Strategy	Новый Диск	7.5	Декабрь 2003
Падал прошлогодний снег 2		Quest	1C	см. в номере	Мировая премьера
Пацаны не плачут	Boyz Don't Cry	Adventure	GFI, Руссобит-М	Нет	Мировая премьера
Периметр: Завет Императора		RTS	1C	см. в номере	Мировая премьера
Сфера: Мир избранных		MMORPG	1C	Нет	Мировая премьера
Стальные монстры		RTS	Buka Ent.	см. в номере	Мировая премьера
Т-72: Стремительный рейд		Simulator	IDDK Games	Нет	Мировая премьера
Трое из Простоквашино: Путешествие на плоту		Adventure	Акелла	Нет	Мировая премьера
Холодное небо Заполярья		Simulator	1C	см. в номере	Мировая премьера
Хром: Спецназ	Chrome: SpecForce	FPS	1C	см. в номере	19 августа 2005
Штырлитц: Открытие Америки		Quest	1C	см. в номере	Мировая премьера
	Brothers in Arms: Earned in Blood	FPS	Buka Ent.	6.9	4 октября 2005
	Crazy Drive Away	Arcade/Racing	NMG	Нет	27 октября 2005
	Jets'n'Guns	Arcade	1C	7.7	30 ноября 2004[3]
	MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	Arcade/Racing	Buka Ent.	8.2	6 сентября 2005
	Worms 4: Mayhem	TBS/Arcade	Buka Ent.	6.9	30 июля 2005

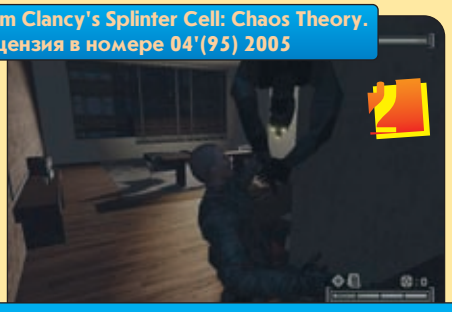
ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Похоже, что на январь 2006 года планы наших издательств ограничиваются исключительно зимними каникулами

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy. Рецензия в номере 03'(94) 2005

Игра недурна, в ней есть фишка, которой по-прежнему не хватает в восьмидесяти процентах нынешних проектов. Не удивлюсь, если в ближайшем будущем появится параторойка игр, вовсю третирующих потенциальную способность человека к телекинезу, телепортации, контролю за разумом и прочей бодяге, способной привлечь игроков.

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory. Рецензия в номере 04'(95) 2005



Очень радует то, что теперь выполнить задачу можно разными способами. Если удастся, подслушайте разговор охранников или должностных лиц и тем самым выведайте их планы. Если же погреть уши не получилось, то вы обязательно сможете выяснить требуемое у одного из действующих лиц в этой беседе, достаточно всего лишь цапнуть его за шиворот и, укоризненно помахав перед носом своим ножичком, задать ему пару вопросов. А уж если вы вошли в раж и опомнились только тогда, когда комната заполнилась хладными телами, поройтесь в одном из компьютеров, ответ обязательно найдется.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ. НОЯБРЬ

На основе ежедневных рейтингов концерна "Союз"

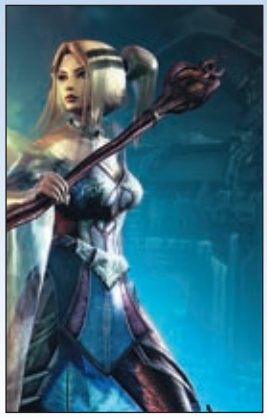
Jewel Case	DVD-Box
Tom Clancy's Splinter Cell DVD **(GFI, Руссобит-М)**	Tom Clancy's Splinter Cell. Chaos Theory **(GFI, Руссобит-М)**
Мадагаскар **(1C)**	F.E.A.R. (Director's Cut) **(Софт Клаб)**
Восточный фронт. Неизвестная война DVD **(Руссобит-М)**	Black & White 2 **(Софт Клаб)**
Worms 4. Маунем DVD **(Buka Entertainment)**	Sims 2: Nightlife **(Софт Клаб)**
Хром: Спецназ **(1C)**	FIFA 06 **(Софт Клаб)**
Brothers in Arms: Earned in Blood DVD **(Buka Entertainment)**	Восточный фронт. Неизвестная война **(Руссобит-М)**
Worms 4. Маунем **(Buka Entertainment)**	World of Warcraft **(Софт Клаб)**
UFO. Возмездие DVD **(1C)**	Xenus: Точка кипения **(Руссобит-М)**
Стальные монстры DVD **(Buka Entertainment)**	Battlefield 2 **(Софт Клаб)**
Barbie - Салон красоты **(1C)**	Sim's 2 **(Софт Клаб)**

Рейтинг продаж за ноябрь по данным интернет-магазина Ozon

Jewel Case	Недели	Процент
F.E.A.R.: Director's Cut Edition	14	34%
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Новинка	12%
Guild Wars	Новинка	11%
World of WarCraft	44	11%
Black & White 2	2	6%
MYST V: End Of Ages	5	6%
The Fall: Последние дни мира	2	5%
UFO: Возмездие	Новинка	5%
The Sims 2: Nightlife	7	5%
DOOM 3	5	5%

Примечание

Недели сколько недель данная игра находится в чарте
Процент процентное отношение продаж каждой игры в TOP-10
Новинка новая позиция в чарте



Jets'n'Guns. Рецензия в номере 04'(95) 2005

20 САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ ИГР 2006 ГОДА, ИЛИ ИНОГДА ТРАДИЦИИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Жанр Adventure/Action **Издатель** Micro Application **Разработчик** Funcom **Дата выхода** II квартал 2006 **Сайт** www.dreamfall.com

То ли просто прошло слишком много времени, то ли что-то с головой плохо стало, но адвентюры постепенно выпали из области моих интересов. Ни сокалевская вторая "Сибирь", ни Still Life, ни "Фаренгейт" не удостоились моего пристального взгляда. В конце концов, и поделом: я их не ждал.

А вот Dreamfall - жду. Продолжение The Longest Journey, игры, нестерпимо ярким метеором промчавшейся по небосклону еще в те годы, когда даже просто не особенно убогих адвентюр выпускалось немного, а хиты (они же шедевры) можно было пересчитать по пальцам одной руки.

Правда, Dreamfall - помесь с экшном. Это, с одной стороны, внушает некоторые опасения: гибриды в этом жанре нередко удавались на славу, но столь же часто сюжетная линия осторожно отодвигалась в сторону и поднимались веки Его Величества Спинного Мозга. Но, с другой стороны, это показывает, что умы разработчиков еще не покрылись плесенью, что они пытаются как-то развивать собственные идеи.

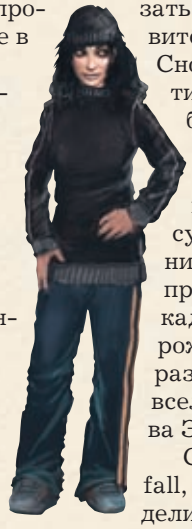
Еще это подтверждает, что главное для них - история. И если раньше я бы презрительно фыркнул на подобную сентенцию, нынче времена иные. Сотворить головоломки, сложные ли, красивые ли, куда проще, чем создать (и хорошо рассказать, это не менее важно!) действительно интересную историю.

Снова все вертится вокруг противостояния магии и науки, борьбы чувств и разума, гордости и предубеждения.

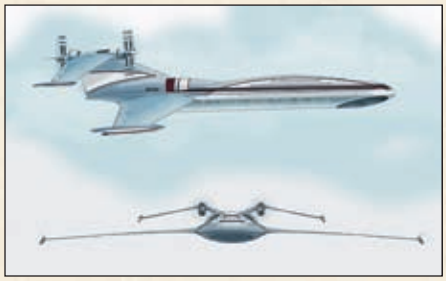
Снова миру (а еще точнее, мирам, ибо в этой вселенной существует несколько измерений: технологичный Старк, пронизанная волшебством Аркадия и загадочный Винтер) угрожает опасность, в который раз уже игроки будут спасать вселенную от Армагеддона. Снова Эйприл Райан...

Стоп. Эйприл Райан в Dreamfall, безусловно, есть. Вы уже видели скриншоты, и те, кто знал ее по первой части, растерянно разводят руками: что могло стрястись с этой исключительно живой девчонкой за прошедшие годы? Как она могла так измениться? Из-за чего в главной роли другая молодая особа, предпочитающая науку искусствам и никоим образом не являющаяся chosen one?

Я предпочитаю узнать об этом в день релиза. И да, мне действительно очень хочется это узнать. ***- Андрей "Pirx" АЛАЕВ***



Ишь, не нравится ему, что я не chosen one, да я, может, почозенванестее вас всех вместе взятых



А это уже почти "Властелин колец"

На страже тайны

1. Игры расположены в алфавитном порядке, а то спросят, почему это вы Dreamfall ждете больше, чем Warhammer, а что мы тогда ответим?

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

Жанр MMORPG **Издатель** Atari **Разработчик** Turbine Entertainment **Дата выхода** I квартал 2006 **Сайт** www.ddo.com

Это будет шаурма или шашлык?

Не обращайте внимания на поделки и разного рода левые игры, злостно эксплуатирующие имидж D&D! Настоящие донжоны и самые что ни на есть живые драконы выйдут на подиум уже следующей весной. Тогда же ожидается дождь из столь горячо любимых поклонниками рас и профессий.

Описывать мир Dungeons and Dragons Online - это все равно, что описывать уже хорошо знакомую нам вселенную оригинальной D&D. Разработчики усиленно бьют себя в грудь левой пяткой, утверждая, что у них все будет по-взаправдашнему, никаких отклонений от единственно прямого пути не ожидается, короче, все жили долго и счастливо и умерли в один день.

Но рыдайте, о злобствующие любители PvP, ибо разработчики искоренили его как класс как минимум до появления первых адд-онов. Пока нас ждут лишь замки, подземелья, драконы и прочая мифическая нечисть, способная напугать кого угодно, только не нас, очистителей замков и подземелий, а по совместительству - бывалых убийц драконов и прочей мифической нечисти. - *Махмуд*

Они сошлись...

А я сказал, мелюзга паршивая, пошли прочь скиллы качать

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ "ЖЕЛЕЗКА"

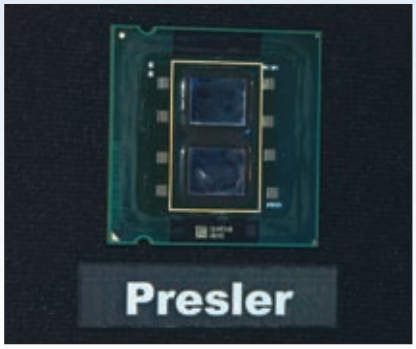
Чего же в первую очередь ждать в наступающем году от грандов hardware? Новые видеокарты уже вышли, и о следующем поколении пока известны только туманные слухи (да и привык народ к обновлению линеек видеоускорителей через каждые полгода-год). Запланированный Athlon 64 под Socket M2 с поддержкой DDR 2 получит прогнозируемый прирост в скорости за счет повышения частоты шины, тактовой частоты и, возможно, других мелких нововведений, но в целом ничего принципиально нового в нем не будет. Но вот альтернатива от Intel - процессоры на ядре Conroe - пожалуй, потянут на звание "главного ожиданца".

Во-первых, они знаменуют отказ Intel от архитектуры NetBurst, не лучшим образом зарекомендовавшей себя в играх в сравнении с Athlon 64, что для нас является наиболее важным. Conroe основан на радикально модифицированной архитектуре Pentium M (являющейся развитием старого доброго PIII), которая в играх показывает отличные результаты.

Во-вторых, новинка будет оснащена двумя ядрами, под которые к тому времени уже появятся оптимизированные игровые приложения, а архитектура будет "почищена" от недостатков нынешних Pentium D.

По оценкам Intel, производительность Conroe возрастет примерно в 1,5 раза по сравнению с Pentium D при меньшем энергопотреблении и нагреве. Жаль, что проверить это на практике мы сможем только ближе к следующему Новому году: выпуск Conroe намечен на конец 2006. - *Дмитрий ВАСИЛЬЕВ*

Intel Presler - еще не вышедший предшественник Conroe и наследник Pentium D Smithfield



ELDER SCROLLS IV: OBLIVION, THE

Жанр RPG **Издатель** 2K Games **Разработчик** Bethesda Softworks **Дата выхода** I квартал 2006 **Сайт** www.elderscrolls.com

Стенания поклонников "истинных компьютерных RPG" о тяжкой доле любимого жанра в нынешнюю кроссплатформенную эпоху с некоторых пор стали такой же обыденной рутиной, как ежеутренние восходы Солнца и регулярные провалы российской футбольной сборной. Не могу судить их очень строго, ибо и сам до весьма серьезной степени озабочен данной проблемой.

Однако лучшая подруга наших суровых дней и последний действующий источник света в темном царстве унылых перспектив, мадам Надежда, все никак не желает уходить на давно и по праву заслуженный отдых. Ее цепкий взгляд почетного ветерана МЧС как обычно зорок и неустанен. И никакая подходящая по качеству соломинка не имеет ни малейших шансов отвертеться от священной обязанности извлекать наш изрядно увязший в трясине отчаянья оптимизм на твердую землю веры в светлое ролевое будущее.

The Elder Scrolls 4: Oblivion - не самый худший кандидат на роль такой палочки-выручалочки. Продолжательница дела легендарной серии хардкорных RPG одной лишь своею родословной способна пролить цистерну целительного бальзама на любое ролевое сердце. Увы, приходится констатировать зело печальный факт: и ее не минула чаша всеобщего приставочного безумия. Существуют серьезные опасения, что всемирный консольный шабаш пройдется сокрушительной чечеткой по наследию заслуженных предков и втопчет в грязь сиюминутной конъюнктуры священные принципы компьютерного ролеплея. Но до тех пор, пока первые килобайты программного кода игры не оживут в текстурно-полигональном представлении на экранах наших мониторов, цена всем опасениям - напрасно изведенные в преждевременных переживаниях нервные клетки. Которые не худо бы было и поберечь. Когда ж релиз случится, вполне возможно, что сегодняшние страхи обернутся ироничными воспоминаниями. Было бы здорово. - *Кшаду*

Дорогая, какой ужин? До следующего левела осталось совсем чуть-чуть

Релиз близок, и главное теперь его не вспугнуть...

GODFATHER, THE

Жанр TPS **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** EA Redwood Shores **Дата выхода** I квартал 2006 **Сайт** www.eagames.com/official/godfather/godfather/us

The Godfather станет либо одним из хитов, либо самым громким провалом будущего года. Третьего не дано, ибо слишком высоки ставки. Вот вам несколько цифр: бюджет проекта составляет десятки миллионов долларов, над созданием игры трудятся свыше сотни разработчиков и около двух десятков актеров, которые в свое время были задействованы в съемках оскароносного творения Фрэнсиса Форда Копполы (в их числе Джеймс Каан (Сантино Карлеоне) и Роберт Дювалл (Том Хаген)). Также известно, что в The Godfather мы услышим голос покойного Марлона Брандо (правда, вполне возможно, что часть реплик Вито Корлеоне будет озвучивать специально приглашенный имитатор). Теперь добавьте ко всему перечисленному знаменитую

Пуля попадет негодяю прямо в глаз

Перестрелка на фоне вывески Genco. Так называлась фирма-прикрытие Вито Корлеоне

музыку Нино Рота и вы получите представление о том, насколько серьезны намерения Electronic Arts.

Впрочем, одними дорогостоящими лицензиями сыт не будешь, а потому мы надеемся, что и предложенный разработчиками оригинальный сюжет, рассказывающий о нелегких гангстерских буднях двух друзей, и геймплей будут достойны великого фильма. Хочется верить, что именно желание сделать все в этой игре по высшему разряду стало причиной переноса сроков релиза The Godfather с конца этого года на весну 2006. **- *Владимир ЧАПЛЫГИН***

GOTHIC 3

Жанр RPG **Издатель** JoWooD Productions, Руссобит-М **Разработчик** Piranha Bytes **Дата выхода** 2006 **Сайт** www.gothic3.com

Первая "Готика" еще в далеком 2001 году покорила наши сердца, умы и мечи, но до сих пор память сохранила момент первого прихода в Старый лагерь и последовавший за этим шок от осознания того, что вот оно счастье, вот он тот мир, о котором ты так мечтал... После этого на нескольких неделях, а то и месяцах жизни реальной можно было ставить крест, потому что мы были там. И это того стоило. Герой, чье имя до сих пор неизвестно, но подвиги уже давно стали бессмертными, приобретал верных друзей, сражался с дикими зверями, кровожадными орками и монстрами порой более опасными, чем те и другие вместе взятые, вступал в гильдии и пытался разобраться в тайне магического барьера - словом, жил... И за это божественное ощущение игру справедливо возвели в ранг шедевра и простили ей не самую выдающуюся графику, корявенькое управление - простили ей все...

И вот сейчас, когда еще чуть-чуть и наступит 2006 год, мы ждем уже третью "Готику". Она обещает стать во много раз краше, больше и разнообразнее, чем ее предшественницы, она наконец-то будет выглядеть достойной своего шикарного геймплея, но самое главное, что она останется той неповторимой "Готикой", которую мы боготворим. И если вы по какой-то причине пропустили первые две серии этой игры, то немедленно бросайте все и бегите в магазины. У вас еще есть время, чтобы приобщиться к великому, а потом вы, так же, как и все просвещенные, будете ждать Gothic 3 и копить деньги на апгрейд. Ведь красота требует жертв. **- *Александр ВАСНЕВ***

В Gothic 3 будет даже свой Кинг Конг. Только маленький

"НАВИГАТОР" И "ЦИВИЛИЗАЦИЯ" ЕДИНЫ, ИЛИ САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА 2006 ГОДА ПО ВЕРСИИ ГЛАВСТРАТЕГА

Как-то даже странно спрашивать у Главстратега, что он ждет после выхода в свет четвертой серии "Цивилизации". Конечно же, add-on к четвертой серии "Цивилизации".

Во избежание недоразумений поясню: пока еще этот add-on не анонсирован, ни сам Сид Мейер, ни кто-либо из руководства его компании ни словом не обмолвился о том, что работа над ним идет или хотя бы планируется. Кроме того, должен сказать, что пока сама игра меня вполне устраивает, не вижу я, что там нужно было бы дополнять и исправлять. Тем не менее, продолжения жду.

Причина проста, рано или поздно четвертая версия игры всех времен и народов будет пройдена вдоль и поперек. Появятся наработанные варианты, будут найдены хитрые приемы, вскрыты секреты. Так что на самом высоком уровне сложности, в любой конфигурации мира, при любом составе оппонентов триумф будет гарантирован. Нет, игра по-прежнему будет интересной, для достижения победы придется применять весь стратегический талант, но сама ее предопределенность несколько снижает накал страстей. Вот тут-то и появится необходимость чего-то новенького.

Как показывает практика, каждое дополнение к "Цивилизации" - это не просто набор дополнительных сценариев, не просто количественное увеличение рас, юнитов, построек и т.д., это еще и качественное изменение геймплея. В столь тщательно проработанном и сбалансированном механизме уже самые маленькие преобразования приводят к масштабным последствиям. Так что даже патчи, изменяющие некоторые глобальные константы, могут сильно повлиять на стиль игры. Вспомним первый патч к третьей части, который снизил максимальное число ходов на открытие технологии с 40 до 30. Это если и не перевернуло геймплей с ног на голову, то сильно его перекосило.

Так что лично я жду от наступающего года add-on к "Цивилизации." Или, хотя бы, патч. - ***Владимир ВЕСЕЛОВ***

Мы просим разработчиков, нет, мы просто требуем выпустить адд-он к четвертой "Цивилизации". Иначе мы нашлем на них эту орду

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Жанр TBS **Издатель** Ubisoft Entertainment **Разработчик** Nival Interactive **Дата выхода** I квартал 2006 **Сайт** www.nival.com/homm5_ru

Серия HoMM - это наше все. Мы выросли на этих играх. Они такая же естественная и неотъемлемая часть нас, как песни Битлов, первый поцелуй и сданный экзамен по сопромату. Как можно не ждать новой встречи с первой любовью? Но в то же время пятая часть "Героев..." обещает представить существенные новшества в игровой механике, чего давно уже не было в серии HoMM. Например, введение инициативы и жесткой очередности ходов, коренным образом изменит всю тактику: придется гораздо тщательнее планировать свои действия и пытаться предугадать реакцию противника. Нам также любопытно, что получится из экспериментов Nival'а с мультиплеером.

Не стоит забывать и о геополитической важности данного проекта, ведь HoMM 5 - это первая игра мегакласса, которую западные издатели рискнули разрабатывать в России. От того, как любимая всеми нами компания Nival справится с этой задачей, зависит то, насколько серьезно крупные паблишеры будут относиться ко всему российскому игрострою в будущем.

Ну, а потом, мы уже прошли четвертую часть и все адд-оны наперегонки с завязанными глазами, держа мышку ногами, и не можем придумать, как бы еще усложнить себе задачу, чтоб было интересно сыграть еще раз. - ***Гнэл УНАНЯН***

Под небом голубым есть город золотой

В этой компании не хватает только Аладдина

LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2, THE

Жанр RTS **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** EA Los Angeles **Дата выхода** 2006 **Сайт** www.bfme2.ea.com

Преданный фанат в ожидании релиза

А где-то там зеленые леса, снежные вершины, морские пейзажи и фантазия профессора Толкиена. Где-то там над ущельями летают назгулы, а по полям ходят мумаки и монстры, превышающие по размерам троллей из первой части более чем в два раза. Иными словами, битва за Средиземье продолжается.

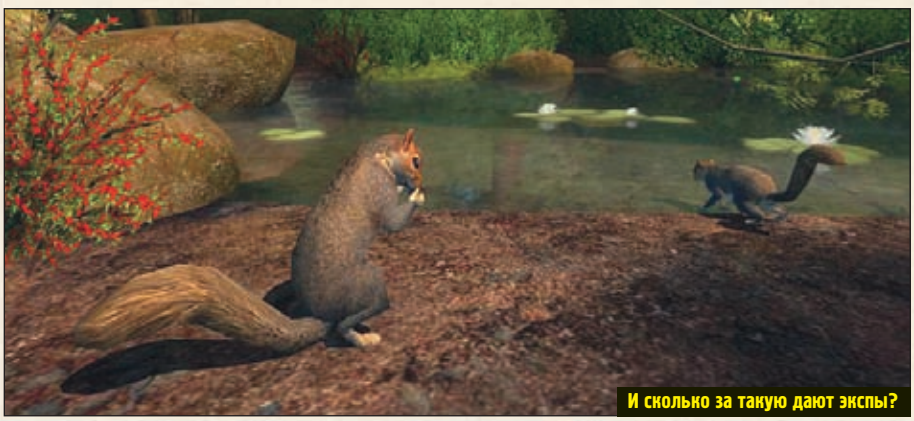
Новая игра про людей и хоббитов, эльфов и орков, гоблинов и многие другие, горячо любимые нами расы уже сейчас манит вкусными подробностями, детальными скриншотами и видео в стиле легендарной эпопеи. EA собирается сделать сиквел не менее зрелищным, чем кинотрилогия, и не менее интересным, чем оригинальные произведения мастера.

Мы хотим посмотреть на баталии наземных армий, услышать ликование однополчан во время победы и почувствовать трепет, когда они окажутся в смертельной опасности. Хотим сражаться на море, строить собственные корабли и любоваться солнцем, отражающимся в воде.

Почему мы ждем эту игру? Потому что мы надеемся и верим. Потому что на проработку анимации одного единственного персонажа Electronic Arts зачастую тратит столько времени, сколько иная компания порой уделяет всей игре в целом. Потому что это дьявольски красиво. И еще потому, что первая часть оказалась настоящим подарком. Настоящим подарком поклоннику классических RTS. - *Анна ЩЕГЛОВА*

LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR, THE

Жанр MMORPG **Издатель** Turbine Entertainment **Разработчик** Turbine Entertainment **Дата выхода** 2006 **Сайт** lotro.turbine.com



И сколько за такую дают экспы?

Сколько хитпоинтов было у Фродо? Сколько маны ушло у Гэндальфа на то, чтобы остановить Балрога, и как называлось это заклинание? Какой alignment был у Боромира? Скорострельность Леголаса - это перк, скилл или расовая эльфийская фича? Насколько дамажил королевский меч Арагорна? Станил ли своих противников предводитель назгулов или обходился только fear'ом? Был ли у Мериадока иммунитет к этим заклинашкам, или он просто кританул первым за счет выигранной инициативы?

И, наконец, насколько накидывались основные статсы у носителя Кольца?!

Это только самая малая частичка вопросов, на которые собираются ответить разработчики из Turbine Entertainment, усердно перепахивающие тома Толкиена и подгоняющие Средиземье под законы онлайновых RPG. Точнее, наоборот: пытающиеся переработать эти законы так, чтобы они хоть как-то действовали в самой известной фэнтезийной вселенной, не сваливаясь при этом в банальный манчкинизм "сходи-завали-пять-сауронов-и-получи-шестидесятый-уровень".

Конный эсэсовец в полном вооружении

Подробнее о творческих муках Turbine читайте в превью по The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar в этом номере в разделе Online. - *Андрей ЩУР*

NEVERWINTER NIGHTS 2

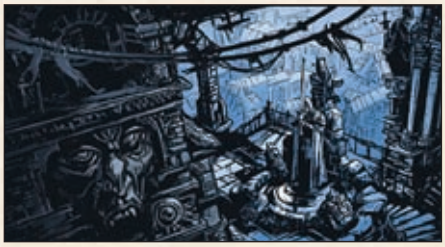
Жанр RPG **Издатель** Atari **Разработчик** Obsidian Entertainment **Дата выхода** II квартал 2006 **Сайт** atari.com/nwn2

Летите, голубки, а мы вам крылышки-то обрежем!

"В такую ночь хочется думать о прекрасном", - сказал Эш, заправляя бензопилу

В отличие от изрядно запятнавшей себя связями с приставочными элементами TES 4: Oblivion, компьютерная репутация Neverwinter Nights 2 чиста и непорочна аки грезы кухонного комбайна Tefal о созвездии Малой Медведицы. Разрабатываемая наследницей легендарного девелоперства "Черный остров" (студией Obsidian) игра будет только нашей и ничьей другой. Собака разногласий о судьбе будущей компьютерно-ролевой мессии зарыта в несколько ином месте, средь подземелий и драконов третьей с половиной редакции. Не секрет, что в рядах поклонников хардкорных RPG царят некоторые разброд и шатания в отношении игр по самой популярной за пределами электронных искусств ролевой системе. Однако ваш (в данном случае не во всем) покорный подобными предрассудками не обуян и потому настроен на весьма оптимистический лад. Лишь очень хочется надеяться, что тоскливая унылость первой части (исправленная, впрочем, последующими аддонами и народной саМОДеятельностью), спрятавшись между техническими проблемами разработки developer tool kit, незаконно не эмигрирует и во вторую.

Дошедшие на текущий момент до моего сведения из мастерских Obsidian сводки о ходе девелоперских работ внушают преимущественно положительные настроения. Уже известна сюжетная завязка игры: в некотором "забытом царстве" (forgotten realm, если позволите) на берегу забытого моря в забытом городке-деревушке живет-поживает будущий герой-протагонист. Быть может, и мечтает он о героических подвигах, но разве что во сне. Однажды на городок нападают злые разбойники и в результате тяжелой и кровавой битвы оставляют после себя лишь трупы свои да безымянных защитников. Защитники, тем не менее, побеждают и, пытаясь выяснить причину нападения, докапываются до некой античной истории: мол, когда-то на том месте, где нынче находится городок, состоялась эпическая битва между King of



Shadow и его неведомыми врагами. Которая завершилась тем, что пришел некто третий и оказался единственным нелишним из противоборствующих сторон на этом белом свете.

Далее же, как водится, состоятся приключения, подвиги, соратники (на сей раз числом до трех), нравственный выбор и прочие богатства игрового процесса истинно компьютерной RPG. Замешанные, к тому же, на новом графическом движке Electron.

Разработчики искренне верят, что создаваемая ими история и набор инструментов для моддеров сделают жизнь NWN 2 столь же долгой и счастливой, как жизнь любого истинного шедевра. И их энтузиазм производит впечатление. Во всяком случае, на меня. - ***Кшаду***

САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ФИЛЬМ ПО ИГРЕ 2006

Помните, как в свое время толкиенисты ездили в Новую Зеландию и жили неподалеку от места съемок "Властелина Колец"? Так и многочисленным фанатам Silent Hill давно уже пора было собрать вещи и рвануть в городок Брантфорд. Именно там, на юго-востоке Канады, сотрудники объединенной франко-японо-американской съемочной группы превратили несколько улиц в подобие сайлентхилловского кошмара, но потом обещали все вернуть как было.

Режиссер Кристоф Ганс, снявший четыре года назад "Братство волка" - единственный свой по-настоящему удачный фильм, похоже, отлично понимает, какой шанс ему выпал и скорее откусит себе голову, чем этот шанс упустит. Там же будет все, что дорого нам, простым игрокам, помешанным на жанре Survival Horror: много-много тумана, история о матери, которая везет неизлечимо больную дочь в Сайлент Хилл, несколько второстепенных персонажей непосредственно из игры, музыка композитора всей серии Акиры Ямаока и неусыпный контроль со стороны Konami. Последние отлично знают, что пользы от фильмов вроде тех, что снимает Уве Болл, столько же, сколько от бензовоза на лесном пожаре.

Так что, если уж мы взялись перечислять самые ожидаемые события 2006 года, то нельзя не упомянуть и этот самый ожидаемый фильм по мотивам компьютерной игры, который должен выкатиться в американский прокат 21 апреля. - ***Константин ПОДСТРЕШНЫЙ***

К вопросу о персонажах: женщина-полицейский на первом плане - это Сибил, одна из героинь самого первого Silent Hill'а. Также известно, что в фильме появятся Далия и Алессия - непосредственные виновницы кошмара

PIRATES OF THE BURNING SEA

Жанр MMORPG **Издатель** Flying Lab Software, Akella **Разработчик** Flying Lab Software, Akella **Русское название** Корсары Онлайн **Дата выхода** II квартал 2006
Сайт www.burningsea.com

Вам уже надоела мейеровская пиратская сага? Тогда мы идем к вам! Вернее, идем-то не мы, а совсем даже посторонние разработчики, которые уже в будущем году вернут нам старые добрые времена, когда злобные пираты и прекрасные пиратки (а что, наверняка были такие, если верить голливудским режиссерам) наводили ужас на мирных жителей островов Карибского бассейна.

С выходом этой игры слава придет в дом каждого геймера, который сподобится нацепить на левый бок саблю и в левую же руку взять двуствольный пистолет. Но не ждите, что это будет всего лишь очередная пиратская забава. Корабли трех держав будут биться за господство на море и на суше, и вам придется играть в этом не последнюю роль.

Разработчики обещают тотальные войны, захваты портов и расширение зон влияния. Это означает, что все, кому в руки попадет каперское свидетельство, смогут потешить свое самолюбие и захватить кораблик-другой. Если же вы - простой мирный торговец, то спешите заработать побольше денег, чтобы хватило на покупку нового корабля, ибо никому здесь не будет покоя. Но самое интересное для нас состоит в том, что игра будет полностью переведена на русский язык и запущена в числе прочих и на российском сервере. Ну, что, порезвимся? Долой чуждое нам фэнтези! Пиастры! Пиастры! - ***Махмуд***

Бах! Бах! И мимо

Вам здесь не тесно?

Счастье само плывет к нам в руки, господа

PREY

Жанр Феникс-шутер **Издатель** 2K Games **Разработчик** Human Head Studios, 3D Realms Entertainment **Дата выхода** 2006 **Сайт** www.prey.com

Это ж надо было так испортить воздух

Эй, животное, зачем тебе такие длинные зубы?

Простите, вы близнецы или просто однофамильцы?

Вера пинком открывает дверь, тащит за собой волоком Надежду и Любовь, устраивает рыхлый зад на кухонном табурете и смотрит в глаза. В душу. Prey разрабатывалась, умирала, снова разрабатывалась, умирала снова опять, сипло дышала через странного вида трубочки, тянула рахитичные ручонки к свету, уворачивалась от товарищей, потрясавших могильными лопатами, хотела жить отчаянно и вольно. И, похоже, она победила. Колюще-режущее колесо фортуны крутанулось в нужную сторону. Добрый дядя Думтри посадил хиленькое дитятко на колени, откормил могучим движком, открыл великий секрет "текстур достоверных" и "спецэффектов восхитительных". Prey расцвела. А мы, отбросив осиновые колья цинизма, умиленно глядим на скриншоты, недоуменно толкаем друг друга локтями и понимаем, что чудеса случаются. И опять североамериканский индеец, и опять титанический инопланетный звездолет, и опять порталы в неведомое куда-то. И опять любовь к большим пушкам, которые, несмотря на отдельные исследования психологов, иногда просто являются большими пушками, не стремящимися что-то там компенсировать своему хозяину.

Prey возвращается, мы ждем. Верим, любим, надеемся.

Чуть-чуть.

Так положено. - *Илья ПОЛЯКОВ*

RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

Жанр Квест **Издатель** dtp, Новый Диск **Разработчик** Pendulo Studios **Дата выхода** I квартал 2006 **Сайт** www.runaway-game.de/runaway2

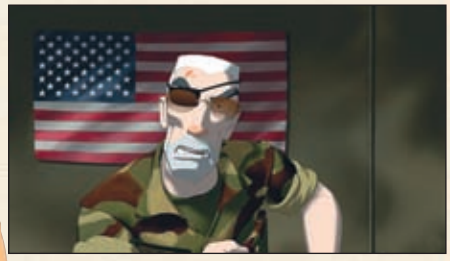
Если вы не знаете, за что надо любить квест Runaway, то мы очень вам сочувствуем. Первая часть была одной из самых ярких и интересных игр 2002 года, а у продолжения есть все шансы стать исключением из лузерского правила: "Сиквел - хуже оригинала".

В главных ролях снова Брайан и Джина. Она еще совсем недавно была стриптизершей, а он - аспирантом-физиком. Вместе удирали от мафии и искали отрубленные пальцы в затерянном городе индейцев, а сейчас вот уже загорают под ярким солнышком Каймановых островов. И не подозревают, что скоро их отпуск закончится. Потому что принцип разработчиков - подсунуть героям как можно больше разнокалиберных подлянок - никуда не делся.

Дорогой, давай займемся пиксельхантингом

Судя по этому наброску, добытому в недрах Pendulo Studios, дела у Джины и Брайана с американской военщиной не заладились

"Ты не поверишь, но я снова вляпался в большие неприятности", - жалуется Брайан в чате белокурой хакерше по имени Суши



Я тебе покажу плоскостопие! В стройбат!..

Вот и прогулка на туристическом гидроплане "Летающий утконос" не стала исключением. Брайан выталкивает Джину за борт с единственным на весь самолет парашютом. А сам пытается совершить жесткую посадку в джунглях. Неплохой отрезвляющий урок любому, кто доверит сесть за штурвал дедулькепилоту, летавшему еще во времена Второй (это в лучшем случае) мировой войны. На протяжении следующих шести глав игры мы будем решать головоломки, копаться в инвентаре, грабить затонувшие подводные лодки, смотреть заставки - в общем, помогать Брайану вернуть главную девушку его жизни.

Выполнена Runaway 2 все в той же мультипликационной манере: в красках сочных, глазу приятных. При этом разработчики не игнорировали произошедший рост компьютерной производительности, анимация стала более плавной, да и общее разрешение картинки подросло.

У нас, кстати, игру издает "Новый Диск", чему мы рады несказанно. Потому что, конечно же, это будет шикарный квест, в тени которого побледнеют приключения Джорджа и Николь из Broken Sword, а лучше, чем Runaway 2, может быть только Dreamfall, да и это наукой еще не доказано. - ***Константин ПОДСТРЕШНЫЙ***

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Жанр FPS **Издатель** THQ, GSC World Publishing **Разработчик** GSC Game World **Дата выхода** Октябрь 2006 **Сайт** www.stalker-game.com

Похоже, что на территории бывшего СССР нашелся наш ответ Duke Nukem Forever по имени S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Посудите сами, проект зреет в недрах знатной киевской компании GSC Game World вот уже четыре года, но, несмотря на столь длительное ожидание, мы все еще верим в его успех. Причин тому несколько.

Во-первых, пусть сегодня эта графика и не смотрится революционной, но привлекательности она до сих пор не растеряла. Во-вторых, на оптимистический лад все еще настраивает показанная два года назад прессе альфа-версия. Конечно, мно-

Детализация оружия настолько высока, что можно спокойно прочитать надпись "ВЫКЛ" на оптическом прицеле

Небо зловеще ухмылялось

Присаживайся поближе к огню. Поболтаем о жизни, потравим анекдоты...

гие моменты требовали серьезной доработки, но зато в ней было четко видно, чего хотят добиться разработки. Кстати, чуть позже пираты, пользуясь народной нуждой, выдавали украденную копию диска за финальную версию "Сталкера". Такой "чести" со стороны одноглазых флибустьеров, плавающих по морям украденного софта и океанам ворованных игр, в последнее время удостаивались только Doom 3 и Half-Life 2. Тем самым украинские разработчики наглядно показали, что наши могут на равных соперничать с крупными зарубежными компаниями, по крайней мере, по части умелого продвижения на рынок незавершенного продукта. Что же касается всего остального, то давайте просто еще немного побудем оптимистами. - *Владимир ЧАПЛЫГИН*

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Жанр Мета-стратегия **Издатель** Lucas Arts **Разработчик** Petroglyph Games **Дата выхода** Февраль 2006 **Сайт** www.lucasarts.com/games/swempireatwar

Некто с алюминиевым ведром на макушке сипло дышит через забавного вида отверстия. "Люк! - надсадно выдыхает неизвестный. - Я твой отец!" Сюрприз, да?

Да. Туши Star Destroyers, с достоинством беременной касатки плывущие сквозь черничную пустоту космоса, заставляют публику затаивать то дыхание, кое она еще может затаить. Рой вертких истребителей наваливается на гигантов, зряшно тиранит им шкуру, но ответный огонь рассыпает малявок по днищу далекой-далекой галактики. А внизу, на безымянной планете, штурмуют безымянную высоту безымянные солдаты... Вспышки их орудий рассеивают ночную мглу, жужжа, язвят оппонентов в выступающие части анатомии. И над всем этим - над армиями пехоты и флотилиями космоса - стоим мудрые Мы, ленивым кликом мышехвостого манипулятора отправляющие всю эту орду на завоевания и славные подвиги.

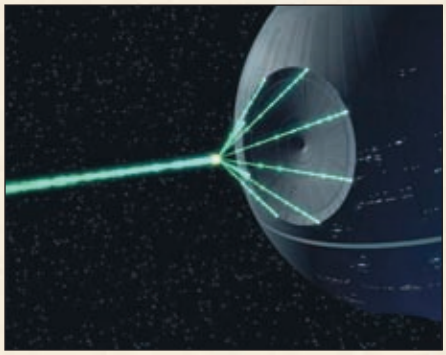
Вам еще непонятно, почему Star Wars: Empire at War столь желанна? - *Илья ПОЛЯКОВ*

Мы не тормозим ни перед кем!

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

А еще подавляющее большинство сотрудников нашей редакции ждет Fallout 3. Но хотя выход этой игры запланирован на 2006, мы решили не включать ее в наш список, поскольку в связи с переносом релиза Oblivion правдоподобность этой даты вызывает большие сомнения. Ведь если делать эту игру такой, какой она должна быть, то в следующем году она никак не появится.

Жила-была планета Альдераан. Сама, дура, виновата



SUPREME COMMANDER

Жанр RTS **Издатель** THQ **Разработчик** Gas Powered Games **Дата выхода** 2006 **Сайт** supcom.gaspowered.com

Кое-кто, похоже, доплавался

Крис Тейлор - это отец великой Total Annihilation, потрясшей в свое время не только основы жанра, но и наше воображение. Правда, он в последнее время слегка подмочил свою дизайнерскую репутацию уходом в дьябло-клоны серии Dungeon Siege, но мы верим, что это было временное помутнение, и следующая игра Тейлора пошлет нас в нокдаун в хорошем смысле этого слова. Ведь рассказы разработчиков о том, что будет реализовано в Supreme Commander, позволяют надеяться, что эта игра выдернет жанр RTS из очевидного кризиса и заставит гнусных клоноделов, раскапывающих могилы C&C и Dune 2, прекратить заваливать нас грудами дурно пахнущих останков былой славы стратегий реального времени.

Не стоит забывать и о том, что у нас полна редакция фанатов Mechwarrior, Star Wars и прочих вселенных, битком набитых огромными шагающими роботами с лазерами и ракетами. Нас просто хлебом не корми, дай только что-нибудь шестиногое на металлолом порезать. А ведь еще и очень хочется жахнуть атомным зарядом в скопление вражеской техники и смотреть, как белый гриб тянется в стратосферу, засасывая все, что не успело испариться в первое мгновение.

Ну, и, наконец, мы тут уже закончили дележку объемов будущих статей по Supreme Commander, и теперь счастливчики, которым выпало писать превью, ревью и гайд, перевязывают друг другу раны и с нетерпением ждут заслуженной награды. - *Гнэл УНАНЯН*

СЕЗОННЫЕ ДОЖДИ РЕЛИЗОВ

Вы можете не любить спортивные симуляторы, вы можете не разбираться в тонкостях футбола, вы даже можете не читать раздел Simulation, Sport в "Навигаторе" (хотя, конечно, это ужасное преступление), но, независимо от этого, ровно через год увидит свет очередной выпуск линейки от EA Sports, а также новая серия Pro Evolution Soccer от Konami. И, как обычно, эти игры получат высокую оценку в нашем журнале (баллов в 8-9) и будут пользоваться заслуженной любовью и уважением поклонников жанра. До тех пор пока не наступит осень 2007 года и история не повторится снова. Что тут можно еще сказать? Разве что это: "Да благословит финансовый бог разработчиков из EA Sports и их футбольных конкурентов из Konami".

Омаха Бич? Опять?

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 4

Жанр TPS **Издатель** Ubisoft **Разработчик** Ubisoft **Дата выхода** II квартал 2006 **Сайт** www.bewaresamfisher.com

Сэмюель Фишер из Таусона, штат Мэриленд, окончательно съехал с катушек. После двухмесячной серии дерзких ограблений банков, в которых он продемонстрировал бессмысленную жестокость, повлекшую за собой гибель многих невинных людей, наш старый знакомый вновь заявил о себе. На этот раз жертвой нападения стал Metro City Bank, ворвавшись в который, Сэм окружил себя щитом из заложников и начал свое черное дело. Приехавшие на место преступления федеральные агенты после долгих переговоров с удивлением увидели, как он сдается властям. Сэмюель Фишер из Таусона теперь сидит в кутузке, ожидая наказания за свои преступления. При нем был обнаружен французский паспорт на чужую фамилию и куча других документов, включая вырезку из газеты, повествующую о гибели его единственной дочери.

Неужели вам этого недостаточно? Вы ждали кое-чего совсем новенького? Вы это получили. Наш герой из агента секретной службы превратился в обычного зэка. Мысль хорошая, но что-то заставляет меня думать о том, что все не так просто. Гадать можно еще долго, и любая мысль будет казаться правильной. Свет на события не прольет даже единственное сообще-

- Заключенный, ты там один?
- Один, совсем один

ние на телефонном ответчике, в котором Сэм угрюмо предупреждает: "Вы даже не представляете, что вас ожидает".

Нет. Не представляем. Поэтому предпочтем подождать, в надежде,

что игра ошарашит нас, потрясет до глубины души. Но в той же глубине у нас давным-давно поселился мерзкий червяк сомнения, который гнусаво бормочет: “Во-о-от... Обещать можно все, что угодно!..”

Но, как бы то ни было, узнать, что же на самом деле случилось с Сэмом и что ожидает нас в игре, можно будет только после релиза. А пока посещайте сайт *www.beware-samfisher.com*, созданный парнями из Ubisoft, и ждите новых сообщений. Ни в коем случае не выключайте мобилу и держите ствол под подушкой. ***- Махмуд***

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Жанр RTS **Издатель** Namco **Разработчик** Black Hole Entertainment **Дата выхода** IV квартал 2006 **Сайт** www.namco.com/games/warhammer

Великий союз людей и эльфов против нашествия грызунов

Один в поле не воин, даже если количество трофеев на знамени говорит об обратном

- Вперед!
- Подожди, командир, у меня юбка за кусты зацепилась

У двух ипостасей вселенной Warhammer сложилась совершенно разная судьба на экранах компьютеров. Репутация “сорокатысячника” была изрядно подмочена выходом плеяды игр “по мотивам” (чей уровень качества варьировался от “очень плохо” до “для фанатов сойдет, остальные все равно не купят”), и лишь прошлогодний хит от Relic выправил ситуацию. Что касается Warhammer Fantasy Battles, то по этому сеттингу было выпущено всего две игры. Зато какие! Shadow of the Horned Rat произвела революцию, пошатнув устои C&C и Warcraft II, а Dark Omen закрепила успех предшественницы и на долгий срок стала признанным эталоном реалтаймовой тактики... Все бы хорошо, но этим почтенным старушкам уже исполнилось девять и семь лет соответственно, а народ жаждет свежей крови! Причем крови стратегической, а не онлайновой (мы верим, что Warhammer Online наверняка будет очень хорошей игрой, но к настольным корням “Вахи” он все же имеет весьма косвенное отношение).

К счастью, в четвертом квартале 2006 года (ведь сроки выхода никогда не переносятся, правда?) всем истинным поклонникам фэнтезийного “Боевого молота” доведется испить пьянящей красной жидкости из кубка, поднесенного Black Hole Entertainment. Разработчики со Знаком Хаоса на челе сулят нам масштабные сражения, богатые тактические возможности, следова-

ние букве и духу первоисточника, а также безжалостный геноцид попсовых элементов вроде постройки базы или добычи ресурсов. Для заслуженных работников кисти и напильника отдельной строкой обещан продвинутый редактор внешности юнитов, позволяющий воплощать свои самые безумные идеи без опасения загубить модельку за пару десятков "зеленых".

Так что же нас ждет на самом деле: новое слово в жанре, качественный ремейк Dark Omen или же попытка сыграть на чувствах доверчивых поклонников бренда? Узнаем где-то через годик. Хочется верить, что за это время в "Черной дыре" кто-нибудь все же задумается о том, как фанаты отнесутся к возможности найма орков и гоблинов в армию высших эльфов. ***- Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel***

WITCHER, THE

Жанр Action/RPG **Издатель** Не объявлен **Разработчик** CD Projekt **Дата выхода** 2006 **Сайт** www.thewitcher.com

Компьютерная версия "Ведьмака" медленно, но верно движется к релизу. Правоверные фанаты Сапковского (которых в нашей стране ненамного меньше, чем тех же толкиенистов) устали возмущаться вольным обращением разработчиков игры с книжным сюжетом и сейчас, как эльфийские партизаны в засаде, тихо ждут, чем все это закончится, время от времени осторожно выражая восторг. Да, идея воскрешения Геральта по меньшей мере является ересью, зато выглядит протагонист точь-в-точь, как в первоисточнике, и даже мечей у него две штуки - обычный (против людей) и серебряный (против нечисти). Да, использование в сюжете известных персонажей вроде того же Люстика больше напоминает хитрый маркетинговый ход, зато великий бард здесь похож на себя, а не на героя Збыгнева Замаховского из невразумительной экранизации "Ведьмака". И кого волнует, что в игре вряд ли будут отражены интриги нильфгаардской разведки или особенности жизни чародеек из Ложи, если эльфы останутся теми же эстетствующими нацистами, краснолюдские ростовщики не потеряют деловой хватки, проститутки не станут менее доступными, пиво в тавернах не иссякнет, а цена за человеческую жизнь не поднимется выше ломаного гроша. И если у разработчиков хватит таланта воплотить на экранах мир, где вместо черного и белого существуют лишь оттенки серого, а вампир может оказаться человечнее благородного рыцаря, можно будет утверждать, что пан Анджей отдал лицензию в хорошие руки. ***- Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel***

Хочется верить, что в большинстве диалогов моральные дилеммы будут состоять более, чем из двух пунктов

Какому герою не доводилось резать монстров по колено в фекальных водах? Геральт, увы, не исключение

В ТЫЛУ ВРАГА 2

Жанр RTS **Издатель** Ubisoft, 1С **Разработчик** Best Way **Дата выхода** Весна 2006 **Сайт** www.facesofwargame.com/uk

Во-первых, очень редко бывает, что молодая команда своим дебютным проектом попадает в "яблочко". Нам очень интересно, сумеет ли Best Way продвинуться вперед после феноменального рывка, совершенного первой частью "В тылу врага".

Во-вторых, хорошая тактика - это большая редкость и всегда лакомый кусок для любого геймера. А уж хорошая тактическая игра от отечественных разработчиков - вообще раритет. Не то чтобы наши игроделы обходили этот жанр стороной, но далеко не у всех получается прилично. Ну, вы понимаете, о чем мы...

В-третьих, нам столько раз обещали действительно умный AI и столько раз обманывали, что мы просто спим и видим, как юниты сами выполняют поставленные задачи, не требуя ежеминутного контроля и опеки. Судя по виденной нами бета-версии, эта часть Настоящего Геймерского Счастья уже близко.

В-четвертых, "В тылу врага 2" собирается продемонстрировать всем, насколько важен продвинутый AI для развития всех стратегий в реальном времени. Это не просто игра, это первый реальный шаг на следующую ступеньку развития жанра RTS. Успех или провал "В тылу врага 2" либо подтолкнет разработчиков к совершенствованию систем искусственного интеллекта, либо заставит их искать другие пути развития стратегий.

В-пятых, когда нам показывали бета-версию игры, на одной из карт остался недобитый "Тигр". Мы теперь очень переживаем, как он там, не одиноко ли ему, не промочил ли гусеницы, не побаливает ли башня?

- Гнэл УНАНЯН

Вы всегда такие храбрые или только когда трое на одного?

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Если вы давнишний поклонник "Навигатора", то наверняка для вас не составит труда найти выпуск журнала за декабрь 2000 года. И там, в рубрике "20 самых ожидаемых игр 2001 года", вы можете натолкнуться на статью про один шутер, у которого хватило наглости до сих пор не появиться на свет. "Но что же это за зверь такой?" - спросят те, кто лишь недавно пополнил ряды наших читателей. Конечно же, Duke Nukem Forever, которого вы не найдете среди самых ожидаемых игр 2006 года. Не обижайся, Дюк, о тебе помнят, и твою знатную персону не включили в этот список лишь потому, что ты вполне можешь появиться в году этак 2010. Но мы и тогда будем ждать тебя, Duke. Мы тебя всегда будем ждать. Forever.

Этот самый скриншот мы ставили в "20 самых ожидаемых игр 2001 года"

МОРСКОЙ ОХОТНИК

Жанр Симулятор торпедного катера **Издатель** 1С **Разработчик** Акелла **Дата выхода** I квартал 2006 **Сайт** www.pt-boats.net

В дальнем зарубежье игра выйдет под устрашающим названием PT Boats: Knights of the Sea, что должно навеять на игрока некий романтизм, присущий члену команды торпедного катера. В этой роли бравым морякам придется пройти целый ряд самых разнообразных миссий, сначала в качестве стрелка, а ближе к концу игры и командира отряда из четырех боевых единиц. Противостоять слаженному экипажу маленькой скорлупки будет целое скопище самых разнообразных врагов, начиная с небольших корабликов и заканчивая крейсерами.

В борьбе между реализмом и легкостью геймплея, похоже, побеждает реализм. Разработчики обещают максимальную реалистичность как в вооружении и технике тех времен, так и в окружении, включая, разумеется, изумительную по реалистичности физику водной поверхности. Конечно же, по своей красоте вода уже сейчас вне конкуренции, а вкупе с другими деталями общей картинки она будет представлять собой феерическое зрелище.

Обо всем остальном писать пока не будем, прибережем эмоции до релиза. Надеемся, что эта игра не станет долгостроем, ибо терпение игроков небезгранично. ***- Махмуд***

Всем смотреть за горизонт! Сейчас вылетит птичка

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2001-2005 SkyRiver Studios.

Александр КУТЯНИН aka Kitaetz

ЗАПИСКИ КОНТУЖЕНОГО ГЛАДИАТОРА

Мы ведем войну уже семьдесят лет.
Нас учили, что жизнь это бой,
Но по новым данным разведки
Мы воевали сами с собой.
Аквариум. "Поезд в огне"

Жанр FPS **Издатель** Бука **Разработчик** Kylotonn **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 DVD или 4 CD **Сайт** www.betonsoldier.ru/cgi-bin/show.pl?id=153

Никто уже не скажет, когда точно появился термин "смешение жанров". Да это и не важно. Главное, что многие по-настоящему интересные проекты рождаются именно в результате таких доброкачественных мутаций. Но иногда по чьему-то допущению на свет появляется нечто, которое и провальным не назовешь, но и чем-то шибко привлекательным окрестить не выходит.

Само по себе привнесение в шутер экономической части - мысль, безусловно, приветствуемая, но на любую хорошую идею найдутся извилистые руки. Техническое исполнение Bet on Soldier ничем особым не отличается, но тянет на "добротный средний уровень", зато сюжет... С сюжетом у игры наблюдается явное и обостренное недомогание. Термин "альтернативная история", конечно, предназначен для того, чтобы поиздеваться над реалиями истории настоящей и перенести игрока в мир с вроде бы как заготовленными заранее декорациями, при этом оставив сценаристам пространство для реализации своих гениальных идей. Но зачем, спрашивается, огород городить и шить сюжет широкими белыми галстуками, когда можно просто спокойно сказать "в одной далекой галактике" или хотя бы перенести действие на пару сотен лет вперед, избавив тем самым нас с вами от тяжких умственных усилий, вызываемых попыткой увязать сюжетные концы с концами.

В далекой Боливии или Колумбии

Вкратце идея такова. На дворе 1998 год, и на Земле уже лет 80 идет непрекращающаяся война (которая, надо понимать, Первая мировая). Если вы настроились на какую-то политическую подоплеку дальнейших событий, то можете расслабиться - ничего подобного здесь нет. Неизвестным науке с мудреным именем политология образом все страны земного шара консолидировались в два глобальных союза - WRF и UAN. Все население оказалось задействовано или в военных действиях, или стало батрачить на ВПК, а о том, что люди нуждаются как минимум в пище, да и промышленная цепочка одними только заводами не ограничивается, сценаристы благополучно забыли. Вам уже не по себе? Держитесь, дальше только хуже. Армии в какой-то момент стали состоять целиком из наемников, сражающихся за того, кто больше платит. Особо отличившиеся на поле боя солдаты получили возможность войти в элитный круг гладиаторов, дерущихся на потеху толпе в организованном теневым правительством этого мира телешоу Bet on Soldier.

И вот здесь поджидает одна из глобальных нестыковок вселенной. Во время прохождения игры создается ощущение участия в достаточно масштабных боевых действиях. О них пишут в брифингах, союзники на поле боя кричат о массированных атаках, да и диверсии за линией фронта подразумевают наличие этой самой линии фронта с двумя армиями друг напротив друга. В то же время происходящие события транслируются на потеху толпы бедняков, которые не находят лучшего способа провести время, кроме как поставить последние кровные на исход очередной схватки. Вопрос о том, идет реальная война или мы принимаем участие всего лишь в очередном реалити-шоу, остается открытым. Судя по сюжету - второе, по игре - первое. В результате образуется невразумительная каша, в которой в непонятных пропорциях плавают

Находясь на борту полузатонувшего судна, приходится смотреть на мир под непривычным углом

Противники в тяжелой броне практически неуязвимы для стрелкового оружия

Bet on Soldier

Выбираем оппонентов

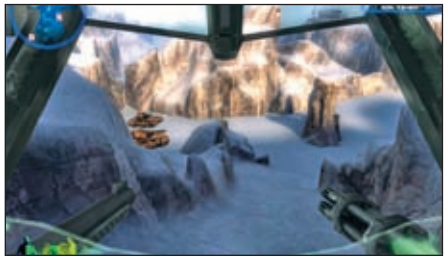
Ракеты, кроме нанесения нехилого дэмеджа, еще и поджигают цель

Даже если стрелять в смотровую щель, придется пробивать щит

гладиаторы, армейские части и бомбардировки с воздуха. По какой причине в качестве времени действия выбран именно 1998 год, вообще непонятно. Используемое снаряжение аналогов с реальностью не имеет, а техника выглядит, мягко говоря, футуристично. Одни роботы а-ля Battletech чего стоят.

Враги сожгли родную хату

Самое время обратить наш взор на личность героя. Тут не обошлось без заезженных шаблонов. Протагонист по имени Нолан Дейнворт страдает амнезией. "Наверное, контузило при бомбежке, так бывает", - говорит он. Контузия, видимо, является тем самым ключевым звеном, позволяющим объяснить всю цепочку странностей. И то, что потерявший память человек умудряется за два с небольшим года сделать карьеру профессионального солдата, купить домик в деревне и жениться. И то, что пришедшие по его душу злые дядьки сжигают дом, убивают жену, но оставляют самого Нолана в живых. Более того, наш герой не только выживает, но и распознает в убийцах звезд гладиаторских боев. Естественно, после такого наглого вторжения в личную жизнь мистер Дейнворт пылает жаждой мести и, решив, что самый простой способ поквитаться с обидчиками - встретиться с ними лицом к лицу на арене, принимает решение о поступлении в школу гладиаторов. Наш выход.



Bloody Money

Игровой процесс напоминает смесь геймплея Counter Strike с экономической моделью Mechwarrior Mercenaries. Но в смесь эту затесалось нечто, неприятно пахнущее под названием "халтурка", в результате получился средний, а главное, однообразный шутер. И тут не спасает ни действительно широкий выбор оружия, ни схватки с вражескими гладиаторами, вокруг которых, по идее, и должно крутиться все действо. В бою совершенно одинаковые враги пачками лезут из всех щелей, пока мы мужественно прорываемся к заветному waypoint'у. Пополнить боезапас и починить доспехи можно только в развешанных то тут, то там на стенах repair station'ах, потратив на это энное количество заработанных средств. С трупов противников ничего поднимать нельзя - экономика должна быть экономной. Для сохранения выделен отдельный тип настенных устройств, правда, сумма тут требуется на порядок больше.

Что касается доходных статей бюджета, то здесь фигурируют гонорары за выполнение миссий, схватки с гладиаторами, да и за трупы простых вояк пару десятков баксов на патроны накидывают. Работает рейтинговая система: чем зрелищнее убийство, тем больше денег за него дают. Хедшот - получи полтинник. Враг исчез во вспышке пламени из пробитой метким выстрелом бочки с бензином - и счет пополняется сотней баксов.

В определенный момент нас оставляют наедине с вражеским гладиатором. Если в Kylotonn хотя бы этих мини-боссов наделили нормальным AI, то игра, пожалуй, разжилась бы парой дополнительных баллов в рейтинге. Но нет, все вояки, населяющие этот мир, тяжко контужены, из-за чего схватки превращаются в совершенно однообразный расстрел очередного "чемпиона" из самой большой пушки или битье оного по голове на диво эффективной местной "единичкой".

Кто-то может сказать, что автор, мол, зря взъелся на игрушку - в BoS ведь есть еще и новаторский мультиплеер. Вполне возможно, что так. Проверить это утверждение пока не представляется возможным, поскольку для нормальной игры в онлайне требуется патч, который на момент написания статьи находился на тестировании в "Буке", и когда он появится - неизвестно. Но одиночные пробеги по мультиплеерным уровням не выявили ничего нового, кроме странного режима, напоминающего смесь классического квейковского Team Fortress с режимом Domination из UT.

В качестве милого дополнения Bet on Soldier умудряется страшно тормозить в самых неподходящих местах, причем не по причине устаревшего железа, а просто по врожденной склонности. Мне лично первый раз попалась игра, которая вдруг начинает выдавать кадр раз в две секунды в абсолютно пустой комнатке два на два.

Расстрелять нельзя помиловать

Для того чтобы испортить хороший замысел, нужен недюжинный талант, который Kylotonn и продемонстрировала. Может, это просто стечение неудачных обстоятельств, а может, сказывается большой личный опыт авторов. Результат труда получился серым, как похмельное утро. Не тот, в общем, случай, когда хочется продолжения банкета.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40	ИТОГО
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	
Дизайн	6 x 0,20	6.5
Ценность для жанра	8 x 0,10	

CALL OF DUTY 2

Владимир ЧАПЛЫГИН
Андрей ЩУР

ПОВТОРНЫЙ ПРИЗЫВ

ВЫБОР НАВИГАТОРА

Уничтожать самих себя - часть человеческой природы.
К/ф "Терминатор 2: Судный день"

Жанр FPS **Издатель** Activision, 1C **Разработчик** Infinity Ward **Рекомендуется** Pentium 4 2,5 ГГц, 1Гб RAM, видеокарта класса GeForce 6
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.callofduty2.com/cod2/index.html

Первую и вторую часть Call of Duty отделяет очень приличный срок, за который в мире FPS успело произойти несколько значительных событий. Изрядно прибавивший в динамике, Medal of Honor: Pacific Assault продемонстрировал, как воевать пистолетом и винтовкой в джунглях островов Тихого океана. Brothers in Arms и недавно вышедший адд-он Earned in Blood взглянули на военные действия под несколько иным углом и научили нехитрым тактическим приемам командира отделения. Но эти и многие другие игры всего-навсего удерживали фронт до подхода главных сил...

★★ Таких надо не из ППШ, таким лучше сразу гранату кинуть

Разглядывая графику Call of Duty 2, ловишь себя на том, что вот уже несколько минут нижняя челюсть, полностью потеряв связь с перегруженным мозгом, бессильно висит, и рот пребывает в распахнутом состоянии, прямо как у Щелкунчика из одноименного отечественного мультфильма. На первых порах выполнению воинского долга очень сильно мешает созерцание красивостей окружающего пространства. Какой к черту туториал, когда в поле зрения одновременно попадают реалистично припорошенные снегом мешки с песком, красочно догорающее полуразрушенное здание и тяжело нависшее над головой темно-серое хмурое небо? На словах выглядит не так уж и красиво, но речь и не идет о красивом в понимании чистоты цвета и освещения. Красота в Call of Duty 2 - это целостность игровой атмосферы, общий мрачный тон с вкраплениями тысяч мелочей, прибавляющих картинке на экране одновременно достоверность и зрелищность. Американские пехотинцы в мятых куртках втаптывают мокрую траву в землю, одновременно расплескивая тяжелыми армейскими ботинками придорожную слякоть. В Сталинграде яркий свет прорезает темноту огромной трубы через пулевые отверстия. В Тунисе из-за жары плавится линия горизонта. После взрыва гранаты некоторое время ничего не видно из-за поднявшейся пыли. Причем на продолжительность ее рассеивания влияет тот факт, царит ли вокруг русская зима или же события разворачиваются в теплом Египте.

Свобода выбора. Относительная

По сложившейся традиции все миссии игры разбиты на главы (каждую новую главу предваряет фотохроника), объединенные в три кампании. За Советский Союз сражается некий рядовой Vasili I. Koslov из 13-й гвардейской стрелковой дивизии. Англичане представлены сразу двумя персонажами: сержант John Davis и командир танка David Welsh. Оба из 7-й моторизованной дивизии "Пустынные крысы" Монтгомери, гонявшейся за Африканским корпусом генерала Роммеля. За американцев отдувается капрал Bill Taylor из второго батальона рейнджеров.

В отличие от первой части, прохождение игры на этот раз стало не абсолютно линейным, но с некоторой возможностью выбора: достаточно пройти кампанию за СССР до октября 1942 года, как в меню Mission Select появятся задания за Великобританию. Со временем аналогичным способом открываются и приключения янки.

★★ Каждый из врагов тут же пытается найти себе укромное местечко. Кто-то не постеснялся спрятаться за убитой лошадью

★★ - Ну что, сколько там фрицев видишь?
- Пять, нет, стой, уже четыре. Сейчас перезаряжусь, и три останется

★★ Жалко Анку убило

Поле битвы - гостиница "Харьков"

Ураганный геймплей Call of Duty 2 хватает за шкирку и намертво притягивает к себе не хуже предыдущей части. Только потом замечаешь, с каким самозабвением погрузился в игровой мир, и происходит это "потом" уже когда глаза начинают слепить пробивающиеся сквозь окно лучи утреннего ноябрьского солнца. А ведь иконка с рабочего стола запускалась, когда на город только-только опустилась предвечерняя темнота.

Секрет такого прочного "зависания" прост: Infinity Ward четко знает, когда надо сказать себе "Стоп!" и вместо очередной однотипной миссии подбросить игроку новое задание в новых декорациях. Стоит пресытиться городскими сражениями с штурмом зданий, как тут же следующий уровень забрасывает в вырытые посреди пустыни окопы. Как только надоедают и они, на горизонте вырисовываются танковые баталии. И так на протяжении всей игры: разнообразные боевые приказы и локации сменяют друг друга, как стеклышки в калейдоскопе. Только что за окном было -30 по Цельсию, густыми хлопьями валил снег, и требовалось любой ценой отбить улицу Заводскую в Сталинграде. Стеклышки перевернулись, и вот уже приходится глотать пыль африканской пустыни, как-то уживаться с +70 по Фаренгейту и зачищать береговую батарею в Египте. Следующая метаморфоза, и ты на французской земле в шкуре американского солдата, которому с горсткой товарищей предстоит отражать непрерывную атаку моторизованных групп противника в течение пяти минут, кажущихся вечностью. И так раз за разом. Меняются годы событий, действующие лица, локации, обмундирование, оружие и еще множество вещей. Неизменным остается только одно: без ожесточенного боя немцы не расстаются даже с метром завоеванной земли.

"А до смерти четыре шага..."

По сравнению со своим предшественником геймплей CoD2 стал еще больше ориентироваться на чистый экшн, отсекая все лишнее и ненужное. В первой части, если помните, поначалу несколько удивляло отсутствие возможности собственноручно открывать двери, но потом это удивление просто смывало волной адреналина от бешеных перестрелок. На этот раз разработчики пошли еще дальше и покусились на вроде бы святая святых шутеров - аптечки. Да, теперь лечение стало полностью автоматическим, здоровье главного героя само восполняется со временем, а привычного индикатора "Health: 100" в интерфейсе просто нет. Если здоровье персонажа игрока приближается к критической отметке, экран начинает мигать красным и услужливая надпись подсказывает переждать пяток секунд в укрытии, пока жизнь восстановится.

Но если задуматься, отсутствие аптечек - это вовсе не признак "опопсения". Реализм исчез? А что, аптечки, мгновенно восстанавливавшие хитпоинты, - это правдоподобно? Не больше, чем самовосполняющееся здоровье. Зато в последнем случае

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Как это было на самом деле

Мыс Point-du-Hoc, с взятия которого начинается американская кампания в Call of Duty 2, был ключевой точкой в планах высадки союзников на участках "Юта" и "Омаха", так как здесь размещалась мощная немецкая батарея: бетонные казематы, пять дальнобойных пушки калибром 155 мм, более сотни артиллеристов и 85 пехотинцев. С радиусом обстрела в 25 км этот бастион немецкой защиты мог спокойно контролировать территорию обоих "пляжей", на которые нацелились союзники.

После двухдневной бомбардировки и артобстрела крейсером "Техас" в 7 часов 10 минут 6 июня 1944 года роты D, E и F второго батальона рейнджеров достигли подножья высокого 30-метрового обрыва, которым заканчивается мыс. На вооружении у так называемой "первой волны" имелись 6 минометов, 12 ручных пулеметов и 30 противотанковых гранат.

Из-за того, что экипаж ведущего транспортного катера сбился с курса, а другой катер перевернулся (десант спасся, но груз затонул), время "Ч" здесь наступило с сорокаминутным опозданием, в отличие от остальных участков высадки. К этому моменту вторая волна, не дождавшись кодового сигнала о захвате батареи, уже направилась в сторону "Омахи".

При помощи установленных на катерах специальных пусковых устройств на вершину обрыва были заброшены веревки с якорями. Также у солдат находились складные пожарные металлические лестницы. Окопавшиеся на краю обрыва немцы не могли видеть атакующие силы, но это нисколько им не мешало "на ощупь" забрасывать янки ручными гранатами. Таким образом, из строя было выведено 30 человек, еще несколько солдат подстрелил лупивший издали станковый пулемет. Через десять минут после начала высадки рейнджеры вступили на вершину, но пушек в казематах не нашли. Они оказались в полукилометре от береговых позиций - накануне немцы оттащили их, чтобы избежать повреждений от артобстрела. Рейнджеры подорвали системы наведения орудий термитными шашками, но затем отступили под натиском контратакующих немцев. К вечеру американцы закрепились на берегу Пон-дю-Хока и отбивали вражеские атаки в течение последующих двух дней до подхода подкреплений.

★★ Сейчас прибежит столько немцев, что лучше бы вместо "оптики" в руках был пулемет

★★ В этот день танкисты зажигали по полной программе

пропадает необходимость запоминать местоположение "лечилок", раз за разом возвращаться назад "доедать" нычки, теряя динамику прохождения уровня.

Стать героем

Самолечение в Call of Duty 2 не только убрало ненужные перебежки, создав невиданную доселе плотность экшна на квадратный метр уровня, с помощью него разработчикам удалось видоизменить сам геймплей. В первом CoD самые интересные миссии с масштабными сражениями все же периодически разбавлялись кусками чисто одиночного прохождения, очень близкого к классическим "коридорным" шутерам. Конечно, они тоже были интересны, но, согласитесь, не настолько, как, скажем, масштабное взятие Рейхстага. В Infinity Ward думают схожим образом, ибо в CoD2 все миссии - это масштабные сражения с одновременным участием десятка-другого персонажей с обеих сторон. И вот тут мы подходим к самому интересному. Примерно половина боев в игре, будь то стычка на улице Сталинграда или взятие французской деревушки, выполнена по принципу бесконечного респавна. Да, да: треклятого, ненавистного многим бесконечного респавна. Который в CoD2 оказывается приручным благодаря все тому же самолечению. Основная проблема с респавном в том, что, как бы игрок не старался, как бы не уклонялся, не демонстрировал чудеса меткости, здоровье у него все равно рано или поздно заканчивается - увернуться от всех пуль, как известно, невозможно. В CoD2 самолечение позволило решить эту проблему оригинальным способом: врагов бесконечное количество, но и игрок тоже условно бессмертен, если будет успевать выкроить несколько секунд отдыха между волнами атак.

Но для чего вообще в CoD2 сделали бесконечный респавн? Все элементарно и гениально одновременно: чтобы дать игроку возможность совершать подвиги. Сплошь и рядом встречаются моменты, когда противоборствующие отряды встречаются нос к носу на открытой (или закрытой) местности. Заснеженная площадь перед многоэтажным домом в Сталинграде, поле у безымянной французской деревушки, песчаные дюны у въезда на африканский форпост - союзники атакуют, немцы отбиваются. Крики, стрельба, но война идет, что называется, "окопная" - никто первым вперед не лезет. Солдаты обеих сторон респавнятся, если кто-то кого-то подстрелил, но решающей атаки нет - все ждут героя.

И вот он появляется. Он пробегает от одного камня к другому, отстреливает пулеметчика в гнезде и, пока на замену не прибежал отреспавнившийся ганс № "n+1", пересекает опасную зону. Он вихрем врывается в здание, уничтожает нескольких выскочивших навстречу противников, переключаясь на второе оружие или даже переходя врукопашную, потому что перезарядить обойму первого "ствола" просто нет времени. Он продирается вперед, закидывая комнаты гранатами и вышибая дух из выскакивающих оттуда в панике фрицев. Он движется дергано, рывками, но непрерывно, порой даже не успевая перевести дух, чтобы восстановилось здоровье. Сзади уже слышны крики напарников, ворвавшихся следом и добивающих остатки сопротивления. Постепенно вопли на разных языках, грохот, шум и выстрелы смолкают: респавн у противника на этой точке уровня закончился, недобитки отступили к следующему укреплению и скоро оттуда нагрянет контратака. Но пока можно чуть-чуть расслабиться: найти среди сваленного на полу оружия любимые виды, пополнить запас гранат и наконец-то выдохнуть воздух, набранный в легкие полминуты назад.

А вы говорите: скрипты, триггеры, респавн... Именно. Старые добрые скрипты, триггеры и респавн, виденные в десятке предыдущих шутеров. Но как великолепно они здесь скомпонованы!

★★ Сейчас будем мстить

★★ А в мозгу одна мысль: "Только б не сдал назад, только б не сдал назад..."

★★ Фуражка в одну сторону, офицерская голова в другую

Предвосхищая встречное ворчание скептиков, стоит уточнить все раз и навсегда. Да, Call of Duty 2 не пытается воссоздать войну, и не надо подходить к данному шутеру с таким мерилом. Это театр одного актера, в котором все направлено на то, чтобы вы могли стать героем. Игра намеренно не пытается заморачиваться с тактикой, управлением отряда, жестким реализмом и прочими "побочными жанровыми эффектами", оставляя только рафинированный экшн, квинтэссенцию быстрого победоносного боя. Все лишнее отсечено, все NPC-персонажи отступают в тень перед великим Главным Героем, побеждающим зло и ведущим за собой остальную гвардию.

Господа, так елы-палы, наслаждайтесь же этим! Тешьте свою гордыню, эгоцентрируйтесь, раз есть такая возможность, валите злобных титанов, восстанавливая мир во всем мире и светясь в лучах собственной славы. Оставьте прожженный реализм и ощущение собственной козявочности для Operation Flashpoint и иже с ним. Call of Duty 2 прекрасно существует и без всего этого.

Долбит вокруг

Трудно подсчитать, сколькими процентами успеха игра обязана выверенному звуковому сопровождению. Иногда кажется, что чуть ли не львиная доля эффекта погружения базируется на этом компоненте. Если вы раньше раздумывали, а стоит ли ставить стереосистему со звуком 5.1, то после знакомства с Call of Duty 2 сомнения улетучатся в одночасье.

Из передних колонок вылетает треск автоматных очередей, откуда-то сзади доносится топот сапог, хруст снега, скрежет обледеневших камней, свист пуль и взрывы гранат. Из левой фронтальной колонки советский сержант на забавной смеси из английского и русского кому-то кричит: "Альоша, кавер ми, айм релоудинг!" или же "Better you than me, fashistskaya sobaka!", а ты тем временем судорожно вглядываешься в оптический прицел снайперской винтовки, про себя считая учащающиеся удары сердца главного героя. Гремучая смесь звуков обрушивается на уши с силой и скоростью пресловутых 1200 выстрелов в минуту немецкого MG-42.

★★ Пон-дю-Хок. Окопы хорошо защищают от огня противника, только и самих противников из окопов не видно. Приходится вылезать наверх

Сетевые войны

Следует сказать несколько фраз об ощутимо изменившемся мультиплеере: нововведения сделали игру заметно более аркадной. Постепенное восстановление здоровья перекочевало из одиночного режима без изменений, так что оппонента приходится валить "до конца" за один заход, иначе редиска убежит, отсидится и восстановит силы. Из-за видоизмененного геймплея и разросшихся размеров уже не чувствуешь себя столь уютно даже на хорошо знакомых картах из первой части.

Полностью переделан баланс оружия. Из "Томпсона", к примеру, можно лупить на дальние дистанции, словно в руках не пистолет-пулемет, а снайперская винтовка. На фоне остальных резко выделяется немецкий MP-44 Stg.44. Отдача у него почти никакая, скорострельность приемлемая, очень приличный по сравнению с другими "стволами" боезапас, а убойная сила чуть ли не как у американского пулемета BAR.

Продолжению банкета всенепременно быть!

Сингл Call of Duty 2 пройден дважды, мультиплеер тоже потихоньку начинает осваиваться. Что дальше? Infinity Ward уже сейчас трудится над двумя проектами. Один из них пока что не получил имени, а второй откликается на Call of Duty 3. Причем данная информация не из области слухов: руководство компании сознательно проговорилось этим летом, когда подыскивало нового главного программиста. Так что осталось соблюсти формальность и дождаться официального анонса. Предположительно его следует ожидать в следующем году на майской выставке E3.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0,40	ИТОГО
Графика	9 x 0,20	
Звук и музыка	9 x 0,10	
Дизайн	8 x 0,20	9.0
Ценность для жанра	10 x 0,10	

Гнэл УНАНЯН

ХРОМОШУТЕР

Жанр FPS **Издатель** Deep Silver, 1С **Разработчик** Techland **Русское название** Хром: Спецназ **Рекомендуется** Pentium 4,2 ГГц , 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.specforcethegame.com

Не знаю, как у вас, а у меня есть неоднократно проверенный (хотя и очень субъективный) способ оценивать шутеры. Если все время забываешь сохраняться и всякий раз, когда тебя умудряются-таки завалить, обнаруживаешь, что последний сейв был сделан примерно четыре уровня назад, значит - хорошая игра. Ведь что такое правильный шутер? Это либо напряженный процесс выживания, вытесняющий из сознания все, кроме жажды самосохранения, либо непрерывная кровавая бойня, сквозь которую тебя тащит древнейший из мужских инстинктов - охотничий. В любом случае, для всяких утилитарных мыслей, типа не забыть снять удачный скриншот или сохраниться после трудной схватки, не должно быть ни места, ни времени. Именно поэтому опытные разработчики шутеров обязательно предусматривают автосохранение в начале каждого уровня и чекпоинты в особо заковыристых местах.

Поляки учатся летать

В наше время делать шутеры - это все равно что участвовать в гонках Формулы 1. Мало иметь много денег и подготовить навороченную матчасть. Нужно, во-первых, досконально знать трассы и точно представлять себе, на какой скорости вы собираетесь проходить тот или иной поворот. А во-вторых, нужен лоск, блестящая оболочка, дорого и с шиком подающая содержание. Совершенный шутер - это не только технологически выверенный продукт с тщательно вылизанным геймплеем и игровым балансом, но и особый стиль, позволяющий грандам вроде Valve или id посматривать на всех остальных производителей игр с чувством едва скрываемого превосходства.

Несмотря на впечатляющий прогресс, полякам все еще далеко до вершин мастерства в деле строительства истинно захватывающих шутеров. Они уже освоили фундаментальные основы жанра и научились делать очень крепкий скелет, но недостаток опыта, а кое-где и денег мешает им облепить этот костяк достаточным количеством МЯСА, не говоря уже о КРОВИЩЕ. В результате, по ходу игры возникают неловкие паузы типа затянувшейся гонки на каких-то реактивных аппаратах или многокилометровой прогулки по узкому каньону, изредка разбавляемой неуклюжими на тесной тропинке ботами. Создается ощущение, что разработчики собрали сюжет из отдельных эпизодов, а вот чем занять игрока по пути от одной локации до другой - не подумали. Кроме того, недостаточно внимания уделено деталям. Вот, скажем, место действия. Планета вроде бы называется Эстрелла, но отличить ее от Земли невозможно. Ландшафт, березки, птичий гомон, облака - все исключительно земное. Ну, хорошо, положим, планета частично терраформирована, но где же сохранившиеся участки инопланетной биосферы? Почему якобы местные хищники так похожи на обычных динозавров? Нет чувства внеземного приключения, господа техландовцы, больше похоже на разборки с колумбийскими наркоторговцами, почему-то происходящие в Канаде.

Движок "Хрома", не претендуя на лавры первопроходца и первооткрывателя, тем не менее, демонстрирует вполне приличную и насыщенную картинку. Конечно, рассчитывать на какие-то очень вкусные эффекты и сложные скриптовые сцены не приходится, но зато и требования к железу вполне демократичные. Общее впечатление примерно такое же, как от Far Cry на среднем уровне детализации, только вот текстурки какие-то

Этот крепыш умудрился пережить очередь в упор. Его подельники выносят максимум три попадания

Всем хороша винтовочка, только вот пламегаситель забыли поставить

Случаются и дуэли на мехах, которые по-польски называются "самоходы"

Иногда так не хватает подствольника!

Модели довольно схематические, с оружием дело обстоит чуть лучше

блеклые. Ну, тут уж ничего не поделаешь - не тропики, слава богу. Сюда же следует прибавить невыразительную работу вооружения. Анимация стволов, взрывы, пламя - все какое-то приглушенное и скупое. Особенно разочаровала ракетница, совершенно нет ощущения мощи, кажется, что из рогатки пуляешь.

Да и баланс оружия, честно говоря, сильно хромает. Откровенно слабый дробовик, излишне мощные гранаты, улетающие метров на двести, непонятно зачем введенный автомат с оптикой, совершенно бесполезный пистолет - все это приводит к тому, что ты берешь усиленную штурмовую винтовку (у нее, кстати, и обойма самая большая) и забываешь про все остальные образцы. Фирменная особенность обоих "Хромов", заключающаяся в том, что эффективно стрелять можно, только взяв оружие к плечу, реализована, как и все остальное, чуточку криво. Дело в том, что в положении наизготовку игрок смотрит не сквозь прицел, как это было в Brothers in Arms, например, а как обычно, только изображение чуть приближается. Ну и прицельное кольцо, обозначающее даже визуально невидимых врагов, - это явный чит, на корню убивающий процесс ведения огня. Практически то же самое, что автоприцеливание включить. Кроме того, техландовцы до сих пор не знают, что отнимать в начале каждой миссии трофеи и выдавать игроку стандартный комплект вооружения неприлично.

Отдельное спасибо хочется сказать тому, кто придумал врагам ярко-красные светящиеся очки на шлемах - очень облегчает поиск противника в подлеске или высокой траве. Также не могу не упомянуть парадоксальное сочетание угловатой анимации с более чем достойным ragdoll. Как у них так получается - не пойму.

То потухнет, то погаснет

Довольно добротный геймплей второго "Хрома" частенько спотыкается, причем неизменно на ровном месте. Только ты привыкаешь к тому, что сюжет разворачивается динамично и легко, как в игровой механике что-то заедает, и нас заставляют проходить какой-либо эпизод раз по десять, причем поводы для этого находятся самые смехотворные. То, понимаешь, напарника убили, то от группы отошел слишком далеко, то к точке сбора опоздал секунд на десять-пятнадцать. Это, конечно, раздражает, так что соблазн выйти и снести все с диска к чертовой матери местами очень велик.

Поведение ботов идет в ногу с сюжетом и геймплеем. Они то довольно разумны, умело прячутся за ящиками и углами, метко стреляют, а то вдруг резко глупеют и неизвестно для чего присаживаются на корточки посреди какой-нибудь площади или в чистом поле. А бывает и того хуже - начинают перезаряжать, стоя в трех метрах от игрока. В общем, ведут себя необъяснимо. Однако в целом, повторюсь, AI противника вполне адекватен, чего не скажешь о напарниках. Эти ребята имеют обыкновение лезть на линию огня или совершенно исчезать из виду и появляться только в конце эпизода или в какой-либо скриптовой сцене. Если в начале миссии AI-партнер со снайперкой обещает поддержать огнем, не обольщайтесь: он, наверняка, забыл дома патроны.

Оригинальной особенностью обоих "Хромов" является наличие системы энергетической брони и связанных с ней функций. Всего функций четыре, хотя иконок, обозначающих их, на экране пять. Насчет системы камуфляжа и силовой брони, думаю, объяснять ничего не нужно, все и так понятно. Нейростимулятор - это банальное замедление времени, а вот что такое "система поддержки", мне установить не удалось. По идее эта функция должна увеличивать скорость и грузоподъемность нашего персонажа, но никакого ускорения я не заметил. Что касается максимального груза, то он вообще не регламентирован - все упирается в емкость инвентаря. Собственно говоря, пользоваться всеми этими штуками приходится только там, где это подразумевается сюжетом. Если вас застигли на дне кратера или нужно пересечь открытое пространство, находясь под огнем тяжелой артиллерии, то без щита или камуфляжа не обойтись, конечно. А в простых, несюжетных перестрелках ничего из расширенных функций не пригодится, так что батарейками можно особенно не озабочиваться.

Собственно говоря, играть в "Хром: Спецназ" можно, но только один раз. Если отвлекаться от того, что чуточку недосолено, местами жестковато и почти повсеместно не хватает остроты, то можно получить от процесса немало удовольствия. Однако злоупотреблять детищем польских разработчиков я бы не советовал, чревато тяжелым отравлением, знаете ли.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	8 x 0,10	7.3
Дизайн	7 x 0,20	
Ценность для жанра	7 x 0,10	

Александр КУТЯНИН aka Kitaetz

ТРОЕ В ЛОДКЕ НЕ СЧИТАЯ СЕРЖАНТА

Если бы американскому народу пришлось выбирать между дубинкой полицейского и бомбой анархиста, он бы отдал предпочтение дубинке
Спиро Агню, вице-президент США в 1969-1973 гг.

Жанр FPS/TPS **Издатель** Eidos **Разработчик** Pivotal Games **Рекомендуется** Pentium III 1,5 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 32 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.conflict.com/GlobalStorm

Яблоко от яблони падает недалеко, если только его в процессе падения не подхватит и утащит какой-нибудь просветлевший Ньютон. В случае с Conflict: Global Storm Ньютона, увы, не нашлось. Изменились декорации, появились новые действующие лица, добавился худобедный мультиплеер, но суть осталась прежней. Pivotal Games с завидным постоянством продолжает штамповать новые части затянувшегося кроссплатформенного сериала про похождения четверки спецназовцев по горячим точкам планеты.

На этот раз действие игры перенеслось в настоящее время, а на повестке дня стоит борьба с международным терроризмом.

Увядающие красоты нового мира

Очередная смена движка пошла Conflict'у на пользу, хотя пользы от этого не сказать чтобы много. Да, уровни перестали походить на прорубленные в сплошной стене джунглей "коридоры", а солдаты обзавелись пусть кривеньким, но все же ragdoll'ом. Тем не менее, в 2005 году игра, заточенная под консоли прошлого поколения, выглядит престарелым и изрядно покалеченным динозавром. Даже попадающиеся здесь на каждом углу бутылки (кстати, зачем они тут?) здесь побить не дают, не говоря уже о прочих интерактивных излишествах.

Хоть сколько-нибудь разумным походом к дизайну уровней разработчики себя вообще не озаботили. Странно, знаете ли, выглядят ворота ангара военной базы, которые открываются чуть ли не прямиком в глухую стену, а для выезда на дорогу надо обогнуть пару непонятно зачем поставленных здесь же баррикад. Удивляют и заграждения из массивных противотанковых ежей поперек вроде бы (по сюжету) оживленной дороги.

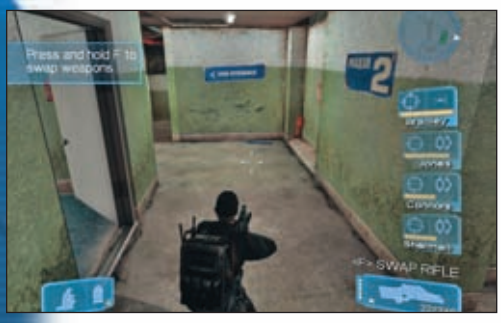
Особенности коренного населения

Вражеские солдаты пусть редко, но совершают вполне осмысленные действия. Могут и перебежками от укрытия к укрытию передвигаться, и стрелять, аккуратно выглядывая из-за удачно подвернувшегося дерева, даже с флангов иногда обходят. Но гораздо чаще они на несколько секунд впадают ступор при виде бравых американских десантников или вообще пренебрежительно поворачиваются к ним спиной.

Подшефные боты, наоборот, ведут себя вполне разумно и даже иногда прикрывают друг друга, не забывая занимать позиции с учетом особенностей ландшафта. Могут и пару гранат противнику подбросить. Не особо метко, но, по крайней мере, самостоятельно покидают зону поражения после милого сердцу любого контр-страйкера вопля "Fire in the hole!".

Как ни печально, но система прокачки скиллов из Conflict: Vietnam осталась в прошлом: подробную статистику и раздачу слонов в конце миссии заменили бесполезным рейтингом, зависящим от количества убийств (сапер со своим слабеньким пистолетом-пулеметом отдыхает). Совершенствование умений персонажей заменила тупая изначальная специализация, когда штурмовик лучше всех владеет автоматом, снайпер оптикой и т.п. без возможности каких-

Раздел 2. Зона остальных



Только настоящий корейский террорист может принять такую позу

Завод по производству зарина называется "Пестициды нации". Хоть с чувством юмора у разработчиков все в порядке

Кавалерия прибыла

Тепловизор встречается в каждом втором современном шутере и в каждом третьем оказывается бесполезным. Global Strom - тот самый "каждый третий"

либо изменений. Запретов, впрочем, тоже нет: любой из спецов может стрелять из чего угодно. Плохо, но может.

Матчасть

Список представленного в игре оружия коротким не назовешь, но отличаются друг от друга два "ствола" только типом потребляемых боеприпасов, размером магазина и звуком выстрела. Если, скажем, сравнить СВД и "Баррет", то разница в мощности и меткости у них настолько незначительная, что практически не ощущается.

Патронов, несмотря на то, что выдают их в немалых количествах, постоянно не хватает, и, пройдя где-то треть миссии, приходится переходить на подножный корм. А вот дефицита аптечек, как ни странно, нет совсем. Можно безбоязненно подставлять группу под массированный обстрел, не заботясь о здоровье подчиненных, благо смертельно раненный спецназовец, перед тем как окончательно перейти в мир иной, пару минут просто валяется на земле, периодически оглашая окрестности жалобными криками. Стоит только потратить на него одну аптечку, и дуболом с полностью восстановленным здоровьем вернется в строй как ни в чем не бывало.

Кроме пеших террористов всех мастей, в боевых действиях периодически участие принимает и техника, представленная танками и бронетранспортерами. Основная их разница заключается в том, что танк уязвим для противотанковых орудий только сзади, а БТР легко подрывается выстрелом с любой стороны. Изредка встречаются и вражеские вертолеты, но для них достаточно пары очередей из легкого пулемета. Оседлать стальных коней дозволено не только вражеским ботам: чуть ли не в первой миссии Conflict: Global Storm предоставляет возможность устроить гонки по колумбийским джунглям на внедорожнике.

Заметки командира

Управление, вопреки кроссплатформенности, проблем не вызывает. Например, одним движением колесика можно плавно перевести камеру из положения "за плечом" в режим снайперского прицеливания от первого лица. Для командования подчиненными используется удобная менюшка, жаль только, что большая часть ее возможностей нигде (кроме туториала) не используется. Игра без проблем проходится в одиночку штурмовиком, снайпером или пулеметчиком, в то время как остальная группа прикрывает тылы.

Набор заданий особым разнообразием не отличается - в итоге все сводится к прогулкам от точки А к точке Б с непременным расстрелом всего, что движется по дороге. Желающие могут поснимать ножом вражеских часовых и получить в награду малопонятный Stealth kill bonus, но развлечение это быстро надоедает, а других приемов из арсенала stealth action не предусмотрено. Можно, конечно, пытаться избегать включения тревоги на базах, но, кроме незначительного сокращения количества противников, это ни к чему не приводит.

Трупы друзей и врагов

Конфликтовало, штормилось

Conflict: Global Storm не выйдет из безликой когорты "шутеров обыкновенных" по простой причине: это середняк, причем середняк во всем. Средней руки движок, средней тупости AI, геймплей вообще средней "среднести". И понятие середины здесь выступает далеко не в своем "золотом" значении. Подобные шутеры являются только заглушкой в месяцы безрыбья, проводимые в ожидании какого-нибудь качественного экшн-блокбастера. А поскольку с ними в последнее время проблем не возникает, на вопрос, стоит ли тратить свое драгоценное время на бездумный однообразный отстрел местной биомассы, думается, отвечать и не надо.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО
Графика	7 x 0,20	6.7
Звук и музыка	7 x 0,10	
Дизайн	6 x 0,20	
Ценность для жанра	6 x 0,10	

Махмуд

УЖАСЫ ДЕДОВЩИНЫ

Жанр Action **Издатель** THQ, Бука **Разработчик** Cranky Pants Games
Рекомендуется Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.evildeadregeneration.com

Эш (обращаясь к зеркалу): Я в порядке... Я в порядке...
Отрежение Эша в зеркале: Я так не думаю.
Мы только что распилили бензопилой нашу девушку.
Это что называется "в порядке"?
к/ф "Зловещие Мертвецы 2"

Странно, что шокирующий успех этого ужастика-кинохита восьмидесятых годов так долго был незаметен в игровой индустрии. Целых двадцать лет с момента показа первой серии этой ленты игроделы брали за основу своих игр все, что угодно, но не "Зловещих мертвецов". Лишь в 2001 году THQ запустила пробный шар в виде "Evil Dead: Hail to the King" для Dreamcast, PS и PC. Спустя два года вышла "Evil Dead: A Fistful of Boomstick", которая осталась незаметной для пользователей персоналок. И лишь в этом году мы все-таки заполучили третью часть игры под названием "Evil Dead Regeneration". Радости - полные штаны.

Трупы повсюду

Когда режиссер Сэм Рейми и его друг Брюс Кэмпбелл в далеком семьдесят девятом году снимали первых "мертвецов", вряд ли они ожидали подобного успеха. Да и чего можно добиться с бюджетом в восемьдесят пять тысяч долларов? К слову сказать, просили они сто пятьдесят, но даже эта цифра наводила страх на киностудии, так что нищета и всякие пакости сопровождали эту картину на всем протяжении съемок. Но, как бы то ни было, фильм был снят, за ним последовала вторая часть, еще более успешная, а теперь у нас на руках своеобразная реинкарнация ужаса всех времен и народов, призванная устрашить почитателей фильмов и игр жанра Horror.

К слову сказать, игра является логическим продолжением второй части "Зловещих мертвецов", именно в ней Эш, роль которого сыграл Брюс Кэмпбелл, остается единственным выжившим в этом безумии. Парня обвиняют в убийстве друзей и сажают в психушку. Сидит он себе в просторной камере и ждет визита своей адвокатессы Салли, которая пообещала ему приехать с хорошими новостями, а тем временем глубоко в подвале больницы злобный доктор Рейнхард, заполучивший в свои руки Некрономикон - Книгу Мертвых, пытается освоить чужеродное нам искусство оживления покойников. Что-то у него не вырисовывается, и вдруг выясняется, что для полноценной работы каких-то там заклятий ему нужен дневник, который у него вроде бы и был, но в данный момент куда-то запропастился.

А в это время пятьюдесятью метрами выше, в грязной камере Салли признается Эшу в том, что она сперла дневник у доктора-маньяка, взяла на время, так сказать. Не успела она сказать "я верну", как глубоко в подвале у доктора получается громкий "пуффф...", и он уносится в неведомые дали, а вызванные им духи превращают персонал и население больницы в живых мертвецов. Занавес, наш выход.

Чеснок рулит

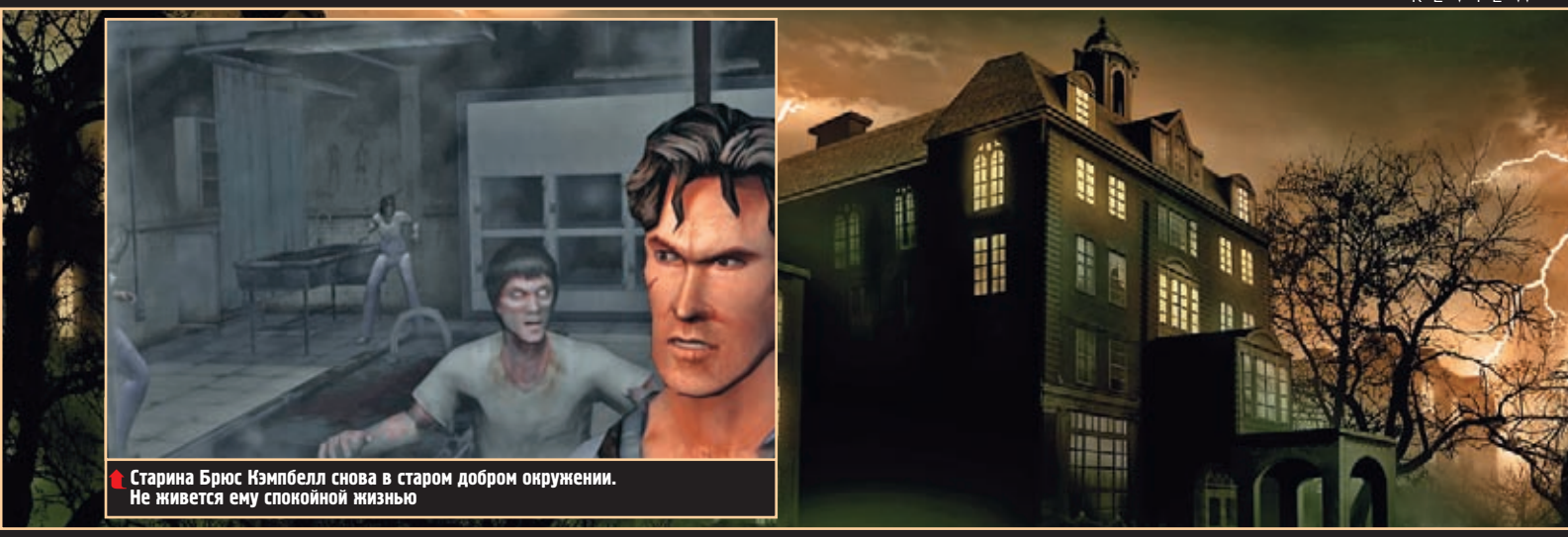
Вообще, игра начинается не с этого. Сначала идет робкий туториал, призванный обучить Эша владению бензопилой, которая, как вы помните, намертво закреплена на обрубке правой руки, а также научить его стрелять из двуствольного обреза. Монстры врываются по одному в заколоченные окна, а наш друг мужественно отбивает нападения. После этого герой появляется во всей своей красе в унылых коридорах психушки, как ни странно, с пустыми руками. Его бензопила и обрез ждут на складе больницы, до которого надо еще добраться, попутно расправляясь с монстрами.

Тем, кто привык к постоянному наличию врагов в поле зрения, придется обломаться. Игра предлагает совсем другой, хотя и известный нам, способ заставить кровь в жилах бежать быстрее. Мертвецы атакуют в строго отведенных для этого локациях, причем выходы из этих мест обычно блокируются до конца атаки. Так что заводите мясорубку и вперед, тренироваться на кошках.

Арсенал Эша не впечатляет. Пистолет, обрез и бензопила - вот и весь его нехитрый инструмент. Правда, пользоваться им он может с большим разнообразием, ведь, помимо обычного "вжик-бабах!", герою позволяется применять разного рода комбо, призванные усилить эффект присутствия. Список комбо невелик, но достаточно разнообразен, а потому мы вполне успешно можем противостоять целой толпе зомби.

- Эш, бросай бензопилу, покатаемся!

- Не трогай цепь, зараза, сейчас все тут рухнет!



Старина Брюс Кэмпбелл снова в старом добром окружении. Не живется ему спокойной жизнью

Только успешно отстрелявшись, Эш двигается дальше. Признаться, я не сторонник подобного размещения "военных зон", наверное, разработчикам стоило расселить монстров более равномерно. Хотя справедливости ради стоит признать, что паузы между такими боями не скучны, а заполнены разного рода живеньким содержимым, ради которого стоит пройти эту игру.

Дальше по сценарию

Когда доктор Эйнхард учился ставить опыты, он, разумеется, не смог удержаться от изготовления экспериментального образца. В результате получился эдакий недоделанный монстр по имени Сэм, семидесятисантиметровый уродец, который выглядит как кошка, недопринесенная в жертву жрецами Вуду. Этот бедняга всю дорогу провисел на цепях под потолком в подвале, и только визит Эша принес ему свободу. Оказывается, только Сэм может помочь в поисках Книги Мертвых, так как он чувствует ее присутствие. В результате у Эша появилась компания, от которой он не в восторге, но с которой вынужден мириться, потому что Сэм, при всем своем уродстве, может пригодиться в бою. Собственно, важно даже не это, а то, как он это делает.

Стоит в поле зрения появиться хотя бы одной твари, Эш замахивается и... пинком отправляет Сэма во врага. Тот летит по пологой параболе и, приземлившись на плечи монстра, с громким чпоканьем отрывает тому голову. Море кровищи, все довольны, Сэм возвращается на землю. Если же враг слишком силен, Сэм цепляется за его ногу и с истошным криком "Я держу его! Я держу его!" ожидает действий своего напарника.

В перерывах между драками Сэм доводит Эша до истерики своими монологами. Голосом Сэма в игре стал Тэд Рейми, брат режиссера "Зловещих мертвецов", и, признаться, он замечательно справился с этой ролью.

Общение Сэма и Эша имеет место не только в роликах между эпизодами. Периодически в самом процессе игры возникают моменты, когда одному из них надо выговориться, что доводит игрока до гомерического хохота. Тому виной не только голоса героев, но и изумительного содержания диалоги. Если эту игру когда-нибудь переведут на русский, то, скорее всего, она при переводе потеряет часть своего юмора. Черт, это надо слышать.

Время от времени в игре появляются места, пройти которые Эш не в состоянии в силу своих размеров. И тогда он вселяется в своего напарника, который и бежит дальше, исполняя все, что от него требуется.

Ужасы нашего городка

Для тех, кто видел фильм, по которому сделана эта игра, зловещий антураж не является чем-то из ряда вон выходящим. Ужасающая картина происходящего должна довести зрителя до состояния аффекта, после чего страшные сны, которые снились ему до этого, превращаются в мультфильмы про Смешариков. Игра тоже должна предоставить геймерам возможность испугаться, но почему-то этого не происходит.

Подразумевается, что все должно быть жутким, но выглядит просто тусклым и невзрачным. Разработчики, видно, никак не могли взять в толк, что мрачность и страх выражаются не в тусклости текстур, а в игре света и тени. Здесь все однообразно, хотя и неплохо нарисовано. Не пугает также и звуковой фон, который настолько же тускл, как и остальное окружение. В этом плане игра проигрывает всем, что было до нее, во время нее и вместо нее. Плохо, господа.

Единственное, что выглядит действительно хорошо, так это то, как Эш двигается. И вообще, он прилично дерется, а те трюки, которые он исполняет при добивании монстров, заслуживают золотой медали, хотя некоторые из них и позаимствованы из фильма.

Последний кол в спину

Наполнение игры потрясающими и смешными диалогами и роликами делает ее практически еще одной серией одноименного фильма. Элементы экшна настолько невзрачны по сравнению с этим, что выглядят досадным недоразумением на пути к полной нирване. Она смотрится как фильм, в ней все настраивает именно на просмотр, а не на действие. Махнул пару раз пилой и смотри дальше. Жаль, в этом сюжете большой потенциал, но он растрачен попусту. Хотя "посмотреть" стоит.

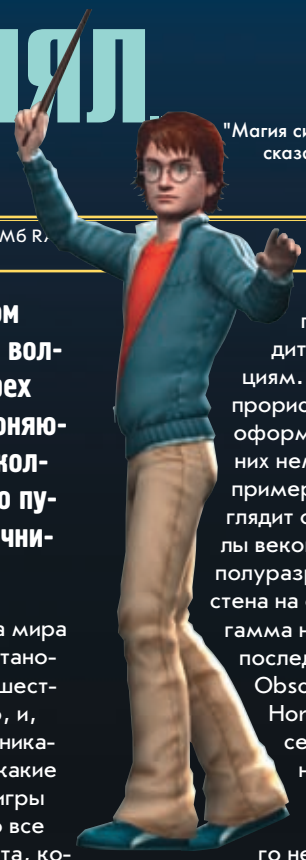
Новое изобретение доктора Рейнхарда - электрическая кровать. Казни через Интернет и с доставкой на дом

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	7.0
Дизайн, Управление	7 x 0,20	
Ценность для жанра	7 x 0,10	

Ольга ШМЕЛЕВА

МАЛЕНЬКИЙ МАЛЬЧИК С ДРУЗЬЯМИ ГУЛЯЛ



"Магия сильно меняет человека..." - сказал Гарри Поттер и почесал хоботом плавник.
Анекдот

Жанр Action **Издатель** EA Games **Разработчик** Electronic Arts **Рекомендуется** Pentium 4 2,5 ГГц, 512 Мб R/
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.harrypotter.ea.com

Harry Potter and the Goblet of Fire - четвертая игра о молодом волшебнике Гарри Поттере, ученике школы чародейства и волшебства Хогвартс. В этом году юноше предстоит Турнир трех волшебников и схватка с Волдемортом, темным повелителем, нагоняющим ужас даже на самых храбрых магов. В приключениях юного колдуна по-прежнему принимают участие его школьные друзья: вечно путающий заклинания растяпа Рон Уизли и примерная ученица, отличница, спортсменка, комсомолка и проч. Гермиона Грейнджер.

Хогвартские будни

Геймеров, мечтающих об отдыхе за безобидным детским экшном, хотим сразу предупредить: Гарри взрослеет, а вместе с ним и игра. У нее начинается переходный возраст с депрессивным восприятием окружающего, нервозностью и прочими подростковыми заморочками. Отличие игры от предшественниц видно невооруженным глазом уже с самого начала. Например, сохранения, кроме автоматических, по прохождении уровня, отсутствуют как класс. Это отчасти компенсируется тем, что у каждого персонажа несколько жизней. Управление тупое: клавиши-стрелки для движения, прыжка нет, изменить настройки нельзя. От мышки толку никакого, разве что можно запустить ее со злости в прибежавших на вопли игрока родственников.

Сюжет стартует с чемпионата мира по квиддичу, где тройка друзей становится свидетелями внезапного нашествия ужасно злых магов. Их много, и, хотя они не обращают на героев никакого внимания, все равно видно, какие они гадкие. А ведь предыдущие игры про Гарри Поттера учили нас, что все люди хорошие (кроме Волдеморта, конечно). После этого уровня открывается меню. Из него игрок выходит в доступные миссии и в меню же возвращается после их прохождения. Плавности сюжета нет и в помине.

На каждом из уровней, кроме тренировочных, основной задачей игрока является поиск артефактов Triwizard Shields (триволшебные щиты). В общем, Поттера и компанию впору переименовать в Гарри Яндекс, Рона Рамблер и Гермиону Гугл.

Во время поиска придется много бродить по различным локациям. Местности хорошо прорисованы, со вкусом оформлены, некоторые из них немного мрачноваты. К примеру, запретный лес выглядит очень красиво: стволы вековых деревьев, скалы, полуразрушенная крепостная стена на опушке. Но цветовая гамма напоминает чем-то последние уровни игры Obscure жанра Survival Horror. Не то чтобы совсем уж страшно, но - неуютно как-то... В первых играх про Гарри Поттера такого не было.

С увеличением количества Triwizard Shields становятся доступными ранее закрытые уровни. По мере продвижения по игре артефактов требуется все больше и больше. Каждый раз после подбирания щита игрока выносит в главное меню. Поэтому приходится раз за разом возвращаться в пройденные локации, снова и снова отыскивая щиты, в миллионный раз сдвигать один и тот же ящик и разбивать уже надоевшую вазу с целью извлечения из нее волшебных

Ребята потеряли что-то очень маленькое

Гермиона - саламандре (с участием): "Ты что, опухла?"

Шарики - след раздувающего заклинания

В палаточном лагере ребята зажигали

Экстренное совещание: как достать щит?

бобов. Уже после второго пробега по знакомой местности становится тоскливо и скучно.

Командная работа

Для прохождения каждого уровня предлагается выбрать одного из трех персонажей: Рона, Гермиону и... правильно, Гарри. Внешность ребят изменилась, выглядеть они стали так же, как актеры фильма о Поттере. В движениях появилась плавность и грация, они переговариваются между собой звонкими голосами. Почти всю игру (кроме уровней вышеупомянутого Турнира и финальной схватки с Волдемортом: тут нужен великий Поттер) можно пройти любым из ребят. Остальные всегда под рукой и весьма эффективно помогают игроку. Некоторые действия (поднять огромный булыжник, потушить большой пожар) требуют вмешательства сразу трех человек. Да и сражаться вместе значительно проще и веселее: один поливает саламандру водой с помощью заклинания, другой кидает в нее камнем, а третий стоит неподалеку и, наплевав на правила техники безопасности, ковыряет волшебной палочкой в носу.

На первых порах юные волшебники мало чем отличаются друг от друга: у каждого по сто единиц здоровья и пара простых атакующих заклинаний. За найденные на местности волшебные бобы можно купить карточки для каждого из участников. Три из них можно взять в руку, после чего на игрока навешивается бонус: увеличивается здоровье и сила заклинаний, появляется пассивная способность лечить других и т.д. Тут-то и становится заметно, что при определенном раскладе Гарри и Рон могут быть несколько крепче здоровьем, нежели Гермиона, зато ей лучше дается колдовство. Как и в любом нормальном экшне, в Harry Potter and the Goblet of Fire встречаются бои. Барабанная дробь - и путь героям преграждают несколько странного вида существ, тупых, как последний альбом группы "Руки Вверх". Что тут начинается! Беготня по кустам, лихорадочные взмахи волшебной палочкой, похожие на эпилептические припадки. Нечленораздельные вопли персонажей: то ли заклинания, то ли проклятия в адрес противника.

Гарри feat. дракон: так кто кого догоняет?

Каждому персонажу доступны три типа заклинаний. Манящие чары притягивают к герою полезные предметы: тыквы, восстанавливающие здоровье, разноцветные бобы, а иногда и истошно визжащих ящериц-противников. Атакующие заклинания раздувают этих ящериц, превращают их в белых и пушистых кроликов или банально с силой бьют по голове. Третий тип - заклинания, действующие на окружающий мир. С их помощью можно поднять в воздух каменный блок, потушить огонь, открыть ворота и даже вырастить из почки красивый листик или цветочек. Для каждого типа магии на клавиатуре выделена специальная клавиша.

Кроме стандартных походов по локациям с зачисткой их от разнообразных чудовищ, есть еще и необычные испытания из Турнира Трех Волшебников: побег от дракона на метле (на метле Поттер, а не дракон) или покорение подводных глубин без акваланга. В них принимает участие только Гарри, и за успешное пролетание/проплывание миссии ему дают Triwizard Shield.

Заключение. В конце каждой статьи должно быть заключение. Но о чем говорить в случае с не самой плохой игрой, сделанной по мотивам уже четвертой части безумно популярного фильма? Все поклонники взрослеющего не по дням, а по часам волшебника Поттера несомненно уже внесли изрядно помрачневшую по сравнению с ее предшественницами кинолицензию в список своих предновогодних покупок. Хоть и не шедевр, но все же...

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40	ИТОГО
Графика	8 x 0,20	7.2
Звук и музыка	8 x 0,10	
Дизайн	9 x 0,20	
Ценность для жанра	6 x 0,10	

MATRIX PATH OF NEO

Махмуд

КОЛХОЗ "НОВЫЙ ПУТЬ"

Жанр TPS **Издатель** Atari **Разработчик** Shiny Entertainment **Рекомендуется** Pentium 4 3 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 256 Мб **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** www.atari.com/thematrixpathofneo

Нео: Я знаю кунг-фу.
Морфеус: Покажи мне.
К/ф "Матрица"

Братья Вачовски сидели за поцарапанным кухонным столом и откровенно зевали. Работы нет, деньги уже давно перестали влезать в шкаф, а предложения от киностудий все не поступают. И встал старший брат, и хлопнул ладонью об стол: "Дадим еще Матрицы!". И вновь озарилась зеленым сиянием наша серая жизнь.

Матрица и ты

Всякие подарочные издания со всеми сериями "Матрицы" и разными там "Как это все было" в комплекте уже не радуют людей. Новизна стерлась, оставив после себя обшарпанную ностальгию, до смерти измученную сотнями тысяч фанатов, и незабвенная Warner Brothers, вооружившись извлеченным из архивов сценарием, срочно взялась за работу. Братья были отозваны из очередного бессрочного отпуска, чтобы на скорую руку накропать сюжетец для нового компьютерного супербоевика. Получилось то, что получилось: дикая смесь фильма и игры.

Одно из немногих различий между игрой и фильмом состоит в том, что вы являетесь Им (странно, правда?). Тем самым Избранным, который бла-бла-бла и все такое. Нео-игрок дерется с врагами, уворачивается от пуль, дубасит Морфеуса в виртуальном доджо и сбегает с Тринити на мотоцикле. Попутно он получает весь набор знаний, необходимых в борьбе с расплодившимися Смитами. Цель - надавать всем по башке и спасти реальный мир от объятий его виртуального собрата.

Удел Нео в этой игре - драки. Распылять на атомы голыми руками, мечом, топорами, автоматами, использовать для этого кемпо, джиу-джитсу, ниндзюцу, кунг-фу и русский кулачный бой с применением монтировок. Уровень вашей боевой подготовки определяется в самом начале игры, когда на вас без всяких объяснений выпускают волны врагов. Чем дольше продержитесь, тем выше будет сложность дальнейшей игры. Ну, а потом - вечная битва.

А теперь повторяем все еще разок, но на этот раз ме-е-едленно...

У нас в Бразилии столько Донов Педров!..

Ничего действительно оригинального в боевой системе игры нет в принципе. Десяток комбо, пробежки по стенам с последующими прыжками, кувырки-увороты и прочая бодяга. А еще у Нео есть штука под названием "фокус", с помощью которой он исполняет большинство трюков, связанных с замедлением времени. Фокус растет от уровня к уровню, позволяя игроку все дольше оставаться в "безвременье". С ростом уровня наш боец получает еще и особенные комбо, направленные на убиение матричного населения. Все, как у людей.

Кто из вас отломил поперечину у этой швабры? За неверный ответ сношу голову!

Ты и Матрица

Наряду с разными там финтами и прыжками к геймплею плотно прикручены сцены из "Матрицы". Да-да, прямо из фильма, в очень хорошем качестве. Они проигрываются каждый раз перед тем, как отправить Нео в очередной смертельный круиз, дабы объяснить игроку, во имя чего ему придется махать руками и острыми предметами. Это - единственно приличная графика в игре, ибо на остальное смотреть без слез невозможно. Угловатые фигуры персонажей, четырехгранные ручки-нитки Тринити и изломанная шея Нео - вот удел игрока на ближайший десяток часов геймплея. Иногда спасает только качество, с которым отрисовываются движения персонажа и окружающих его убийц.

Надо отдать должное, бой выглядят вполне естественно. Особенно мне нравится момент, когда Нео высоко подкидывает меч, перепрыгивает через жертву и одним эффектным движением ловит свою железку и сносит голову оппоненту. М-да, красиво, но это все лирика. Возвращаясь же к реальности, скажу, что геймплей это не особо спасает.

Оружие в игре выглядит явно лишним и ужасно неудобным. Не говоря уже о том, что пламя из ствола автомата полностью перекрывает обзор, так что цели не видно вообще. Ненавижу!

Матрица и мы forever

Убей их всех, пока Матрица have you. Перебей Смитов и не стреляй голубей. Убеди друзей Морфеуса в том, что ты и есть Он. Но лучше делать все это в свободное от более интересных игр время, ибо...

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40	ИТОГО
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	6.0
Дизайн, Управление	6 x 0,20	
Ценность для жанра	3 x 0,10	

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Корсары III

Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на абордаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2004 Акелла. Все права защищены.

1С ФИРМА «1С»

Акелла

Илья ПОЛЯКОВ

УТИРАЙТЕСЬ, ГОСПОДА!

Ubi pus, ibi incisio[1]

Жанр TPS **Издатель** Rebellion Software **Разработчик** Ubisoft **Рекомендуется** Pentium III 1,4 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm

Пояснение. После того, как в статью, вежливо покашливая, умостится последняя точка, после того, как диск с игрой Sniper Elite мягко извлекут из CD-привода, бережно обернут в целлофан и поместят на дальнюю полочку, так вот, после всего этого интересная и увлекательная SE никогда более не поселится на винчестере рецензента. Может быть, потому, что родной брат прадеда рецензента двадцати лет от роду погиб под Смоленском. Может быть, потому, что дед рецензента долгие месяцы обезвреживал глубоководные мины и с тех самых пор бывать на море не слишком любит. Может быть, потому, что в стране рецензента очень мало семей, не потерявших родных и близких на той войне, которую в стране рецензента отчего-то называют Великой Отечественной. А, может быть, потому, что где-то в глубине души рецензент понял, что ему до хруста в костях, до кровавых пузырей, до зубовной боли надоело утираться.

Какая чудная игра!

Я неслышной тенью витаю на форумах одного российского сайта. Я читаю третью страницу жаркого обсуждения SE. И не вижу ни грубого слова, ни хорошей правильной злости (в иных случаях злость становится правильной), ни сколько-нибудь горькой обиды. Юным Васям и Петям очень нравится! Юные Васи и Пети с азартом обсуждают, сколько они, юные Васи и Пети, настреляли дырка-голова. Юные Васи и Пети ничуть не расстраиваются из-за полигонных чучелок советских солдат, а если и расстраиваются, то лишь чуть-чуть, ведь советские солдаты - они игрушечные, ненастоящие и так забавно вопят на чистом русском! Какая честь, на чистом русском! А ведь игра зарубежная! Я пытаюсь понять, сплю ли, и все это просто чудовищный гротескный фантазм. Но нет. Васи и Пети в восторге. Так что утирайтесь, господа, утирайтесь упрямо, рукавом, салфеткой, специальным фетиш-платочком.

В конце концов, по отечественным каналам прогуливался документальный труд "Сталинград", кинолента "Враг у ворот" и многие другие интереснейшие работы обитателей зарубежья малой и средней дальности. Запоем играли в add-on к Painkiller, уничтожая зомби в ветшалых лохмотьях старых мундиров. Учились преданно улыбаться в ответ на плевки. Это особенное достижение, редкое, а потому исключительно ценное. Мы научились макать себя в... в туда. И, что в разы мерзей, макать заодно и память о тех, кто значительно лучше и выше нас, тех, кто погиб в те времена. А после, привычно задирая голову вверх, пускать слюни в чистое небо, ожидая, когда влага неизбежно искривит траекторию и попадет нам в левый глаз. Ах, дорогие читатели, ну разве не чудесно? Утирайтесь же, господа, утирайтесь старательно и умело! Ибо всяко не в последний раз.

Влажный апрель 45-го

В апреле 1945 года мирный город Берлин пал под натиском орд советских оккупантов. Советские оккупанты, бездумные рабы tovarischa Сталина и его красных псов из NKVD жаждали цапнуть кривыми когтями ядерные секреты просвещенных немецких ученых. Над миром вставало марево большевистской угрозы. А так как всякий правоверный демократ и либерал знает, что коммунизм куда хуже нацизма и Красная Армия, дружным гуртом изнасиловавшая миллионы немок в возрасте от 2 до 222,5 лет, ничуть не уступает фашистам в кровожадности, то он, этот самый правоверный демократ и либерал, затряс огузком и призвал на поле боя настоящего Героя.

Приблизительно вот с эдаким задором на желающего приобщиться к SE лохматой шваброй падает сюжет. Украшенный, точно пучком укропа,

Отсюда снайпер убил особенно много иванов. С моста удобно стрелять, а если попасть в шею, то иваны начнут смешно булькать. Очень весело, белый господин

1. *Где гной, там и разрез (лат.)*

Прожектор можно испортить точным выстрелом, иван на вышке получает 9 граммов следом

Ганс помогает раненному нами же товарищу. Подобный трюк работает и с иванами - выманил, добил

воткнутым жареному поросенку в зад, цитатой видного генерала Паттона, что, дескать, пора бы уже советов воевать, а то еще чуть-чуть, и вся Европа станет серпасто-молоткастая, а вовсе не правоверно звездно-матрасная.

Напутствует, стало быть.

Пули свистят...

Утираемся, господа, утираемся. Американский протагонист-снайпер носит кепку с чудесным орлом, мило кося под представителя осажденной подлыми Советами державы, таскает с собой различнейшие предметы и вооружение, бойко ползает на пузе, маскируясь, и вообще ведет себя записным спасителем человечества. Ах, как мило, как правильно! Протагонист старательно целится во врага, поводит жалом прицела, нажимает на спусковой крючок. Особенно удачный залп сопровождают: а) занимательный slo-mo, демонстрирующий точечную пенетрацию пули оппозиционного черепа/ляжки/иной-части-тела, и б) восторженная надпись на экране. "Движущаяся мишень!" или "Один выстрел по цене двух иванов!".

И глупые иваны падают на землю, громко кричат и живописно умирают. Это так весело! Иногда иваны кричат что-то вроде "Это вам за Сталинград!", но Васи и Пети не знают, что такое Сталинград, и как он выглядит. Им весело. Они убивают иванов. Они бы, быть может, убивали кого другого, но иваны попадаются чаще, чем прочие монстры. Ведь иван суть имп. Только плазму метать не умеет.

Еще протагонист помогает отважным Resistance. Resistance говорят между собой на дойчен-яз., ездят на самосвалах с черными крестами, но они хорошие честные люди, они не служат "коммиз", наверняка они работают в гестапо. Заг-заг. То есть зер гут.

Сердце диким страусом рвется из грудной клетки. Хочется петь что-нибудь эдакое с зольдатенами, марширующими под завывания гражданина с короткими усиками. Нет, не Чарли Чаплина.

...пули

Вы не знаете, когда выйдет tycoon расширенной полицейской тюрьмы и воспитательно-трудового лагеря Саласпилса? Нет? А Rebellion не анонсировал?

Может, гламурненько эдак сострить насчет всеобщего девелоперского дедушки, бережно хранящего в сарае каску электрика с двумя намалеванными на ней молниями? Странно, но не хочется. SE не терпит шуток. SE цельнометаллически серьезен. SE исподлобья поведует скоромный взгляд на физику (она весьма невзрачна), деревянно скрипит онемевшими мускулами движка. Танки взрываются от удачного попадания в бензобак, солдаты честно погибают от верного выстрела в голову. SE керамически улыбается, пытаясь увлечь сценарием. Сценарий мотается по миссиям, с садистским упорством раздробленными на задания, временами мимикрирует то в Hitman, то в Сему Рыболова, то в, простите, кажется "КрЫЫд". Первые два перевоплощения получаются не самым виртуозным образом, зато с третьим наиполнейший порядок.

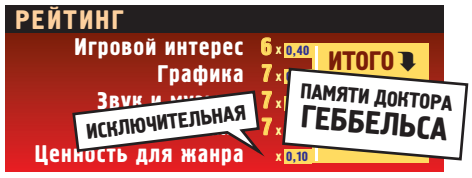
Считайте это ухмылкой фатума.

Белеют в ночи Ку-клукс-клана плащи

Страна РеФе сдаецца. Сдаецца без остатка, дите Rebellion продается ударно и оперативно. Ах, господа, ну как вам такой фортель? Времена генсеков Романоффых и Уриев прошли. Секундная стрелочка режет время на ломтики - торопись, РеФе, покупай SE. Вам обязательно понравится. Вы обязаны поиграть. Ну а после можно без зазрении того, что иные романтики кличут совестью, помочиться в вечный огонь, разбить бутыль с краской (тон выбираем согласно тонкому худ. вкусу) о памятник защитникам какого-то там О., а после, упившись чуть щиплющим язык пивком, облевать какую-нибудь никому не нужную могилу с датой, скажем, 1922-1941. А? Отличная идея, не правда ли?

И вот что, господа. Утираться не забывайте.

Там вдали высится Рейхстаг



Илья ПОЛЯКОВ

БАЛЛАДА О ДЛИННОМ ШВОРЦЕ

Жанр FPS **Издатель** LucasArts **Разработчик** Pandemic Studios
Рекомендуется Pentium III 2,8 МГц , 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii/indexFlash.html

- Я твоего отца брата двоюродного брата внука бывший сосед по комнате.
- И что это значит?
- Абсолютно ничего.

Беседа двух выдающихся шворценосцев

Угловато треугольные корабли. Шкафогромадный лорд Баден-Баден (Vader?) с водруженным на лысину лакированным ведром. Сияющие буйным колором жгучие палки, отдельной нервной публикой прозывающиеся light saber. Бубликообразная прическа принцессы Леи, падаваны и похожий на сморщенную оливку мастер Перекись водорода. Или Йода, что, впрочем, совершенно не важно. Изобретатель азилума дядя Лукас тянет жадный хоботок к кадыку PC-адептов и пичкает еще одной виртуальной Star Wars поварешкой. Мы кушаем. Нам вкусно.

Нет, действительно. То есть сначала через губу, косились глазом, брезгливо вертели туда-сюда двумя пальцами, но потом Оно как вскинулось, как крыльями замахало, как клич звонкий кинуло... Забавная зверюшка, словом.

Йогурт

Берем Battlefield, сдираем с него золоченные эполеты и привычный мундир, обезвреживаем ловким ударом в подборок и, пока ситуайен пребывает в сумеречном состоянии, переодеваем в пластиковый гардероб имперского штурмовика. И убеждаем дурачка, что Так Всегда Было. Несчастный невинным ягненком ловится на подобную удочку, а аудитория подвоха не чует.

В принципе, данный рецепт был верен в отношении оригинального Star Wars: Battlefront. С младшим братом казус случился схожий, но с добавлением доли ароматных специй, коих столь не хватало при дегустации номер раз. Маэстро Джорджик учится на своих ошибках.

Дубль два

Вмонтированная в дите полноценная одиночная кампания неожиданно удивила. Избранные и великие игры с Силой отсаживаются на галерку, повествование идет от лица безымянного клона, уставшего от битв в целом и мудрых указок сверху в частности. Персонаж, обычно вживающийся в роль седьмого трупа левее трепетно раздувающего ноздри Анакина С., рассказывает, каково было простому пробирочнику в раструбе очередной мясорубки. Одинаковый-с-лица бредет сквозь узнаваемые по синематографиям туристическим примечательностям (Мустафар, храм джедаев, последнее пристанище консервного генерала Гривуса, ледяные пустоши Хота, прикидывающиеся десертным блюдом), хмуро комментируя происходящее. Республика незаметно

Прошу оценить размеры Republic Attack Cruiser. Недурен

Star Wars: Battlefront 2

Зыбкие AT-AT впереди, к сожалению, отнюдь не мираж...

...а вполне себе многотонные смертельно опасные махины. Впрочем, уничтожаются они много проще movie-аналогов

эволюционирует в империю, колченогие дроиды взаимозаменяются на мясистых повстанцев, но бойцу до всей этой дребедени особенного дела нет. Розовые слюни хороши для аристократических семейств. Пешке на это время тратить некогда. Задача - выжить. По возможности, целиком. Что бывает крайне затруднительно, ибо Pandemic Studios решила изобразить пресловутые войны со всей возможной тщательностью. Скажем, оборона Kashyyk, родины вуки, запоминается не столько поистине монголо-татарским численным перевесом противника, сколько своеобразным восприятием происходящего. Нелепые паукоподобные танки сепаратистов более не кажутся комичными, особенно когда встречаешься с громыхающим монстром лицом к лицу, вооруженный лишь наполовину разряженным бластером. "Наполовину разряженный" в лучшем из всех случаев может лишь самую малость поцарапать шкурку. Неожиданное... ощущение.

Запасным single-player дефибриллятором осталась давняя Galactic Conquest, своего рода симулятор по захвату жизненного пространства. Выбрав себе из квартета приглянувшуюся сторону, оказываемся один на один с впечатляющих размеров картой. На ее просторах поочередно совершают ход недолюбливающие друг друга фракции. Сталкиваемся лбом с недружественной планетой - завоевываем путем стандартной наземной баталии. За победы получаем денежные единицы и на эту валюту приобретаем разномастные, простите, бонусы и занимаемся рекрутством. Ну, не дивно ли? Дивно. Встреча же двух флотилий на узенькой звездной дорожке заканчивается замечательнейшей эпической грызней, под стать священнодейству материнского кино-сериала. О чем ниже.

Грейт спейс бэттлз

Вжы-вжы. Вы ведь знаете, что в космосе очень темно и ни черта не слышно? Но вам ведь все равно? Спасибо, ни-сколечко не сомневался. Девелопер тоже не дурак, ему главное - чтобы вой космических ветров, star destroyers и много-много по-канареечьи аляповатых взрывов. Сказано - сделано.

Управлять пепелацем не в пример легче, чем в старших space-sim товарищах. Классов звездных рысаков отнюдь не россыпь, что вовсе впечатления не портит. Ибо у каждого своя специализация. Мошкара tie-fighters охотится за коллегами по призвездью, а пухлые телеса бомбардировщиков тем временем ищут яремную вену на бугристых шеях capital ships. Кои ощетинились турелями и плотно обернуты в силовой экран. Сбивать щиты приходится упорно и долго, а после предстоит окучивать отдельные жизненно важные элементы анатомии - капитанский мостик, систему жизнеобеспечения или, скажем, радарную установку. Тоже, понимаете, фарфоровой хрупкостью не страдающих.

Для тех, кто с младых когтей боится высоты, предусмотрены известные уступки. Никто не запрещает, уперев метафорические шпоры в бок ближайшего скакуна, преодолеть путь от своего титана к вражескому, приземлиться в его кишках, вылезти из кабины и вспомнить, чему учил дедушка дум-три. Движется - стреляй. Во внутренностях гиганта сокрыто немало розовых ахиллесовых пяточек. Пяточки шкодливо отхулиганиваются местным подвидом ржавого гвоздика, после чего мародер лихо уметается прочь на ближайшем тяжелее-воздуха. А уж как задорно осуществлять Capture the Flag! Бывалоча, только примерился ловко цапнуть, как парочка тай-interceptor заходят в хвост...

Тоже, знаете ли, манифик.

Глупая джыдайская обезьяна

Джедайдята и прочие легендарные персонажи теперь отнюдь не эпизодические "звезды по приглашению". Если будем хорошо вести себя и прилежно отстреливать оппозицию, то сокрытый до поры дар отринет прочь одеяло и предложит себя. Не скажу, что очутиться в шкуре Боба Фета, Люка Скайуокера или Палпатинки приносит ни с чем не сравнимое удовольствие, но исправить уехавший не в ту степь счет эпические товарищи более чем способны. Световая тыкалка одинаково успешно рубит в горелый каштан технику и двуногую фауну (о, как яростно куролесит мастер Перекись водорода!), молнии уже-не-канцлера прожаривают до хрустящей корочки, а ракетный ранец вкупе с огнеметом всем знакомого охотника за глупыми головами веселит беременных женщин и детей не жиже клоунских перформансов. Дивное ощущение. Жаль, не слишком долгое и отнюдь не массовое. Пятерым Дартам В. не суждено сойтись в схватке с вражьей кодлой. По одному, не более. Наверное, это правильно.

Быть танкистом исключительно весело. Тепло, не дует, а главное - сухо. С другой стороны, коллега по имперской армии, играющий роль верхней части железного кентавра - желанная цель для любого снайпера. Синдром Тобрука, если угодно

Эволюция на завтра

Разорвало гранатой. Пробило насквозь импульсным зарядом. Расслоились на лоскуты легкие, лишившиеся узкой кабины X-Wing. Умер-возродился. Реинкарнация закольцовывается, заставляя попавшего в оборот крутиться в колесе до полной потери сил. И пускай нового в SW: BF2 вовсе не так много, как хотелось бы, пусть движок не сверкает салютом eye-candy, пусть новых классов добавлено отнюдь не через край, пусть... Просто пусть.

Не стоит желать чересчур многого. Это некрасиво.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	7	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

ИТОГО **7.4**

Starship Troopers

Никита КАРЕЕВ

МЫ ПОУЧИМ ВАШИХ ПАУЧАТ!

- Сколько нужно десантников, чтобы вкрутить лампочку?
- Двое. Один вкручивает лампочку, а второй уничтожает все живое в комнате.
Starship Troopers

Жанр FPS **Издатель** Empire Interactive, Бука **Разработчик** Strangelite Studio **Русское название** Звездный десант
Рекомендуется Pentium 4 3.0 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта класса GF6 **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.starshiptroopers-game.com

Фильм Пола Верховена отчаянно ругали, но стоит признать: как отдельное произведение он получился достаточно стильным. Вышедшая в 2004 году вторая часть, созданная с минимальным бюджетом, нарождающуюся серию, да и весь бренд похоронила заживо. Но то для киноиндустрии. В случае с игропромом ситуация сложилась несколько иная: здесь с космическими десантниками еще не покончили. Древняя RTS с одноименным названием Starship Troopers была игрой хоть и неплохой, но не массовой, поэтому некоторым людям с хорошо развитыми деловыми качествами, видимо, подумалось, что с творения Хайнлайна-Верховена можно собрать последние сливки.

Так на полках магазинов появилась новая версия Starship Troopers. Благодаря ей вы сможете почувствовать себя в далеком 1997 году, когда по кинотеатрам победоносно шествовал одноименный фильм, а шутеры были простенькими, прямолинейными и почти без сюжетов.

Кина не будет

В чем-то Strangelite определенно удалось поймать дух кинокартины. Толпы рвущихся на бедного игрока разномастных жуков вызывают совершенно определенный и легко предугадываемый рефлекс: самопроизвольное сокращение мышцы указательного пальца на левой кнопке мыши. Патетическая музыка, перекочевавшая в игру прямиком из фильма, и узнаваемый треск хитиновой брони жуков заставляют мозг выуживать из глубин памяти знакомые кадры. Для пущего сходства разработчики не поленились сделать ряд скриптовых сценок, где особо прыткие жуки картинно рвут на части зазевавшихся пехотинцев. В перерывах между миссиями нам беззастенчиво транслируют нарезку из фильма. Впрочем (видимо, это какая-то форма социального протеста), они не несут никакой смысловой нагрузки, с сюжетом никоим образом не пересекаясь.

Нашествие "Мародеров"

Поковырявшись в сценарии киношедевра, разработчики, видимо, не смогли найти достаточно материала для полноценной игры. Поэтому сюжет ST вроде как следует событиям фильма, но на самом деле подает их совершенно по-другому. Те же декорации, те же события, но уже нет знакомых героев, а игроку предлагается взять под контроль не обычного "быстрорвущегося" десантника, а элитного "Мародера": закованного в броню воина, которому и пара сотен жуков на расстоянии вытянутой клешни - не помеха. "Уничтожьте всех тварей в пределах видимости! Любыми силами защитите аванпост!" - без продыху наставительно трещит радиопередатчик. Тут не велено выбирать. Кровожадные насекомые не проявляют признаков филантропии даже на самом легком уровне сложности. Война есть

Жук из ПВО. Один из боссов игры

Масштабные "войнушечные" миссии - лучшее, что есть в игре. К сожалению, их немного

Иногда багов бывает действительно много

Узнаваемая сцена из фильма

Добро пожаловать в отряд оловянных солдатиков!

В редкие секунды спокойствия можно пострелять в жуков, используя оптический прицел

война: получил задание, погиб, загрузился, выполнил задание.

Жучья орда не слишком разнообразна: большинство видов различается лишь окраской и небольшими деталями хитинового покрытия. Основную массу составляют рядовые "пехотинцы" - визитная карточка фильма. Эти прут плотными табунами, но достаточно легко выносятся табельной плазменной винтовкой. Для их старших товарищей припасено оружие посерьезнее: бронебойные карабины, шотган, гранаты, базуки и даже самая настоящая ядерная ракета. Основной же занозой на протяжении игры для вас будут боеприпасы: каждую новую обойму тут в прямом смысле приходится искать с фонариком.

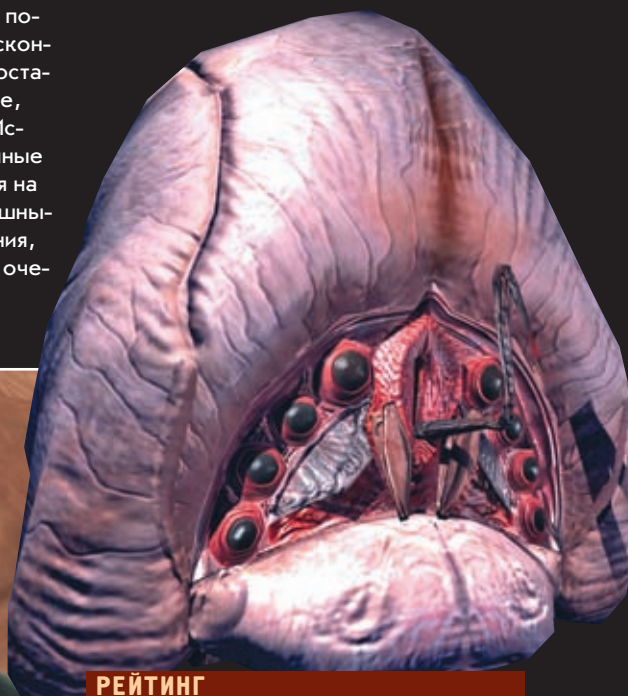
Оловянный взвод

Миссии в игре чередуются по признаку "скучная - не очень скучная". В Strangelite Studio не смогли осилить целую кампанию постановочных боев, поэтому основательно разбавили их одиночными гуляниями по пещерам и коридорам. Только что мы в кругу таких же бравых десантников эффектно и почти по-голливудски обороняли форт от нашествия шестилапой орды, как вот уже наш герой один-одинешенек бродит по бесконечной подземной фабрике в поисках потерянного бойца. А затем снова вопли "В атаку!", десятки одновременно звучащих пулеметных очередей, волны инопланетных тварей, перебежки от укрытия к укрытию и выполнение оперативных поручений на передовой линии фронта. И вновь одинаковые коридоры, тусклый фонарик и две-три-пять однотипных целей на миссию.

Отдельного упоминания заслуживают напарники. Их не много и, судя по одинаковым каменорубленным лицам, все они приходятся друг другу как минимум братьями-близнецами. Завидев врага, потешный взвод немедленно останавливается и начинает пальбу. А поскольку жуки в ST обычно валят нескончаемым потоком, напарники так и остаются на веки вечные стоять на месте, где произошел "первый контакт". Исключение составляют заскриптованные боты-надмозги, которые, не взирая на окружающую их резню, деловито шныряют по своим пунктам AI-назначения, постоянно норовя погибнуть от лап очередного арахнида.

One down, one million to go...

Для нас, наверное, навсегда останется загадкой, почему игры про "Звездный десант" упорно делают по фильму, а не по книге. Игроков методично пичкают одной и той же заплесневелой стряпней, хотя по соседству, казалось бы, накрыт целый стол неизведанных блюд. Попытка подстраховаться? Отсутствие фантазии и воображения? Банальный принцип конвейерного производства? Как бы то ни было на самом деле, от нынешнего положения дел уже начинает воротить не на шутку. Еще одна серая коробка на полке, еще одно развлечение сроком жизни в пару часов. Съел и не почувствовал.



Моря поблизости не видать, да и графика кривая - значит, мы все-таки не в Half-Life 2

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40	ИТОГО
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	8 x 0,10	
Дизайн	5 x 0,20	6.1
Ценность для жанра	5 x 0,10	

Восточный фронт

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ПОБЕДА

Александр ВАСНЕВ

Kreed есть нечто, что должно превзойти.
Что сделали вы, чтобы превзойти его?
Практически так говорил Заратустра

Жанр FPS **Издатель** Руссобит-М **Разработчик** Burut Creative Team **Рекомендуется** Pentium 4 2,4 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 DVD или 4 CD **Сайт** www.russobit-m.ru/rus/games/eastfront

Несколько лет назад мы очень много надежд возлагали на приход Kreed - убийцу еще не вышедших тогда хитов вроде Doom 3 и наш ответ западному игрострою в одном лице. Закончилась эта эпопея крахом всех надежд для нас с вами и рейтингом 5.3 для несостоявшегося мессии. Видимо, поэтому следующий проект от Burut Creative Team подобного ажиотажа не вызвал. Мы иногда публиковали предварительные материалы (например, интервью с разработчиками в августовском номере "Навигатора"), тихо поругивали ее создателей за то, что главным героем шутера про Вторую мировую был выбран немецкий солдат, но игру особо не ждали. А дата релиза тем временем все приближалась, и вот совсем недавно искомая коробочка с потрепанным бомжем и некой рыжеволосой феминой на обложке появилась в нашей редакции.

Герой

Легенда о Сверхчеловеке

"Восточный фронт" - шутер с сюжетом, причем сюжетом не абы каким, а, согласно информации на сайте игры, "серьезно проработанным, но легким для восприятия". И после первого знакомства с игрой в это начинаешь верить. Даже несмотря на то, что перед нами не историческое произведение, а некая фантазия на тему "что было бы, если бы в 1944 году фашисты научились оживлять павших солдат и превращать их в монстров повышенной разрушительной мощности?".

Начало "Восточного фронта" хорошо вписывается в приведенное выше определение и, к тому же, довольно интересно, тем более что сыграть нам предстоит за одного из таких уберзомбей по имени Карл Штольц. Правда, по фатальной (для его фашиствующих создателей) случайности герой вместо того, чтобы служить идеалам нацизма, присоединился к немецкому сопротивлению, и теперь ему суждено стать не супероружием Третьего рейха, а гвоздем в крышку гроба его противоестественных технологий. Любопытно, не правда ли? И будь вся сюжетная линия выдержана в подобном альтернативно-историческом стиле, никаких претензий бы не было. Но, увы. Мы даже не будем упоминать про мыльно-слезливую концовку (до нее ведь еще надо доиграть), поскольку буквально первая же после туториала серьезная миссия вызывает недоумение своей абсурдностью. В ней отряд вооруженных "сопротивленцев" совершает рейд на секретный немецкий завод. Причем, это не стелс-операция, нет, это обычная атака в лоб довольно внушительными силами. От-

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Информацию о биографии Карла можно прочитать на прикрепленной к кровати табличке

Карл Штольц, оказывается, большой поклонник советского оружия (может, потому что он родился в Воронеже в 1913 году?). Практически на каждую миссию он берет с собой в качестве стартового набора ППШ и СВТ-40. Правда, из-за недостатка патронов нам практически сразу приходится переходить на что-нибудь более распространенное в тех краях (тот же MP-40), но все равно, такой выбор достоин уважения.

Единственный вопрос - откуда он достает отечественное стрелковое оружие в центре фашистской Европы? Неужто Карлу их с оказией через штандартенфюрера СС Штирлица доставляют?

Магический защитный экран в действии

Восточный фронт

Эти искры рождают в памяти картины из F.E.A.R. Не самое выигрышное сравнение для "Восточного фронта"

куда эти самые силы в таком количестве взялись у местных антифашистов, как они смогли проникнуть на территорию секретного объекта и как их остатки смогли потом оттуда слинять - это вопросы без ответов. И коль такое возможно, то почему бы сопротивлению, например, не совершить рейд на бункер Гитлера?

Вперед, и с песней

Но так ли важен сюжет в шутерах? Да нет, а потому давайте, закрыв глаза на нелогичности, отправимся на штурм уже упомянутого завода, чтобы оценить геймплей "Восточного фронта". А он здесь, знаете ли, весьма неплох: динамичный, захватывающий, правда, в то же время абсолютно нереалистичный. К чему приучили нас игры, посвященные Второй мировой (вроде серии Call of Duty)? Что есть два типа оружия: для ближнего боя (автоматы) и для дальнего (винтовки, снайперки). А что у нас наблюдается в "Восточном фронте"? Практически всю игру можно, да и нужно, проходить исключительно с автоматом в руках. Причем забудьте про режим прицеливания через мушку, он здесь жутко некрасивый и неудобный. Старый добрый курсор в виде перекрестия - вот наш выбор. И не важно, что враг может находиться от вас в доброй сотне метров и что вы его даже не видите (потому что темно), а знаете о его присутствии лишь по вспышкам от выстрелов. Короткая очередь по предполагаемому местонахождению противника и, скорее всего, фриц больше не доставит вам хлопот (подобный фокус, но при помощи СВТ-40 с оптическим прицелом, проделать гораздо сложнее). Такое ощущение, что нам дали в руки не обычный, к примеру, MP-40, а самонаводящийся автомат какого-нибудь голливудского супергероя.

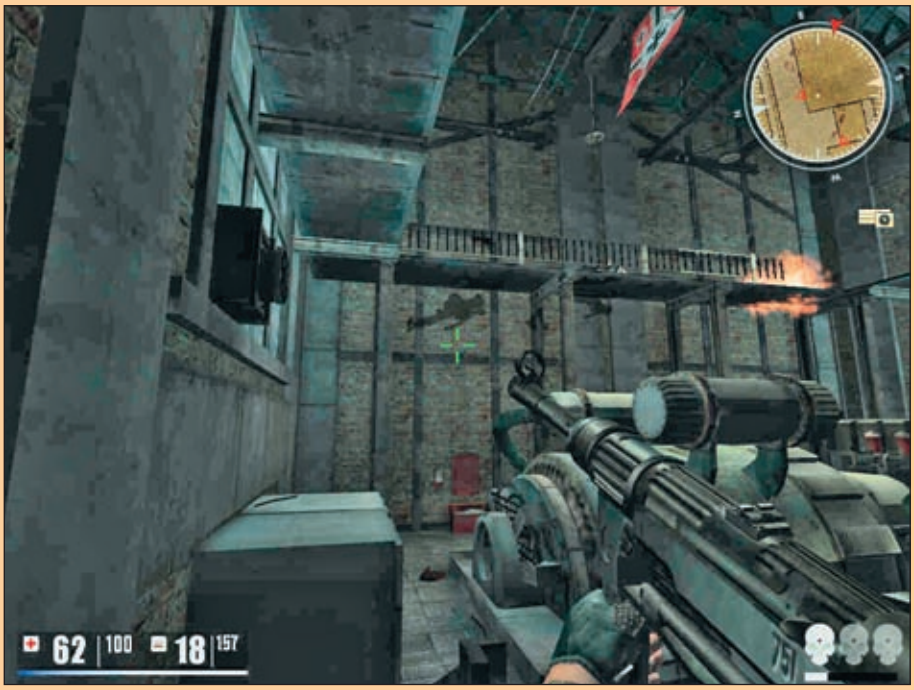
Памяти пикирующего бомбардировщика

Новая скандальная игра от студии VZlab и компании LiteProject.
НЕВСКИЙ ГИТБИТ
СПЕШИТЕ ДЕЛАТЬ ДОБРО!
Хлещущая через край жестокость с элементами ЧЕРНОГО юмора.
Глобальный катаклизм вырвался на тихие улочки Санкт-Петербурга.
Человек-заяц будет мстить за поруганную честь любимой учительницы.
Достойный преемник "Дюка" и "Безумного почтальона".
Высокотехнологичный движок, использующий все последние достижения шейдерных технологий.
Качественная озвучка, диалоги на грани фола.
Высоко-детализированное окружение.
Оригинальное оружие и монстры.
©2005 "Lite Project"
©2005 "VZlab"
Все права защищены
Оптовая продажа:
(812)325-22-05
sales@lite-project.ru
Lite Project
VZ.lab

Восточный фронт

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Кстати, за трех противников, убитых выстрелами в голову или зарезанных в течение короткого промежутка времени, игроку полагаются бонусы. В первом случае - это существенное ускорение зарядки защитного экрана, а во втором - увеличение уровня максимального здоровья (в начале игры - 100 HP) на один пункт. Вроде бы и интересные идеи, только сделать три хедшота за ограниченное время можно разве что случайно, а найти троих близкорасположенных фрицев и не забыть про нож получается от силы пару раз за игру, пройденную на приличном уровне сложности.



Тень от лежащего на том мостике трупа удивительным образом отсвечивается на стенке

В результате действо превращается в аркадные побегушки, благо, что AI не ставит перед нами каких-то неразрешимых задач. С одной стороны, на больших расстояниях противник действует вроде бы вполне умело: быстро замечает героя, метко стреляет, но вот вблизи боты - сущие дети. Причем дети заскриптованные. Сказали фрицу разработчики: "Стой здесь, стреляй туда", значит, он будет стоять и стрелять в указанном направлении, и ведь не подумает повернуться, когда игрок зайдет с фланга. Прибавьте к этому просто несметное количество аптечек на уровне, а также суперумение Карла - возможность вызова энергетической сферы, останавливающей пули (или даже отсылающей их обратно), то может создаться впечатление, что игру суждено не пройти, а проскакать с шашкой наголо. Так бы оно и было, если бы не спасающие баланс гранаты. Здесь это зверское оружие. Вот ты стоял и уверенно отстреливал противников, а вот ты уже летишь (лайфбар уменьшается), затем падаешь на землю (лайфбар продолжает уменьшаться), а, приземлившись, в течение нескольких секунд видишь перед собой лишь расплывающийся на экран (лайфбар по-прежнему уменьшается - это по тебе, беспомощному, недобитые враги стреляют). На "харде" подобный казус означает практически гарантированный вызов сохраненки.

Причем, если игрок "проморгал" момент броска гранаты, то узнать о ее внезапном появлении под ногами довольно затруднительно. Потому что сориентироваться по звуку в горячке боя практически невозможно, визуальных индикаторов, как в Call of Duty 2, здесь нет, а напарники были перебиты еще в начале уровня (и подсказать вам ничего не могут). Да, и не забудьте, что действие защитной сферы на гранаты не распространяется. Так что уж слишком не расслабляйтесь...

Метким выстрелом навскидку я только что взорвал бочку с бензином во-о-он на той горе. Вместе с реализмом в придачу

Декорации

Если проводить тщательную инспекцию всех достоинств и недостатков "Восточного фронта", без краткой оценки графики и звука не обойтись. Картинка весьма и весьма качественная, глазу приятная, и полигонами не обделенная. Правда, на субъективный взгляд автора, какая-то она слишком мутная и немного нереальная. Особенно этот эффект чувствуется, если перед знакомством с детищем Burut вдоволь набегаться, например, в Call of Duty 2 или F.E.A.R.

О звуковой составляющей игр принято упоминать либо когда все отлично, либо когда все плохо настолько, что дальше некуда. "Восточный фронт" - явно из второй категории, если говорить об озвучке персонажей. Столь блеклой, антиэмоциональной работы актеров автор не встречал уже давно.

Передышка

Однако низкая оценка звукового сопровождения не способна серьезно повлиять на довольно приличный суммарный рейтинг "Восточного фронта". Все-таки это, в первую очередь, хороший шутер, пусть и не лишенный недостатков. Он вполне заслуживает того, чтобы потратить на него 6-7 часов времени (аккурат хватит на полное прохождение), особенно учитывая тот факт, что поклонники жанра, наверное, уже вдоль и поперек излазили и Call of Duty 2, и F.E.A.R. с четвертым "Квейком" и теперь жаждут чего-нибудь новенького.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО 7.2
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	5 x 0,10	
Дизайн	8 x 0,20	
Ценность для жанра	7 x 0,10	

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Вечера на хуторе близ Диканьки

- веселая и захватывающая рождественская сказка
- уникальная атмосфера гоголевских произведений
- живые колоритные персонажи, знакомые с детства
- красивая мультипликационная графика
- высококачественное озвучение

1С® ФИРМА «1С»

STEP CREATIVE GROUP

© 2002 copyrights Step Creative Group © 2002 Исключительные права на издание и распространение игры «Вечера на хуторе близ Диканьки» на территории Росии, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

СВЕТ, КАМЕРА, МОТОР!

Анна ЩЕГЛОВА

- Следующим треком у нас идет музычка из замечательной стратегии Knights of Honor, которая еще не вышла, но вот-вот должна.
- А уже замечательная.
Первый выпуск "Радио "Навигатор"

Жанр Action **Издатель** Ubisoft Entertainment, Бука **Разработчик** Ubisoft Montpellier **Рекомендуется** Pentium 4 2,5 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 3 CD или 1 DVD **Сайт** www.kingkonggame.com

Исторически так сложилось, что по мотивам популярного боевика или приключенческого фильма релизится компьютерная игрушка. Выходит она хорошей или не очень - уже не так важно. Главное, чтобы возможность получения дополнительной прибыли от раскрученного тайтла не пропала зря. В нашем случае игра появилась в продаже приблизительно за месяц до кинопремьеры. Пытливые умы могут внимательно вчитаться в название Peter Jackson's King Kong и сделать два правильных вывода. Вывод первый: это игра про короля джунглей и грозу мегаполисов Кинг Конга. Вывод второй: одноименный фильм снимал наш добрый знакомый, покровитель хоббитов, назгулов, человеков и иже с ними - Питер Джексон.

Преамбула

Экранизаций Кинг Конга было немало. Если подойти к делу научно и залезть на сайт *imdb.com* можно найти около двадцати фильмов, снятых начиная с 1933 года. Однако Питер Джексон не посчитал тему затертой и с энтузиазмом сделал еще один фильм с обезьяной в главной роли. Вполне логично, что персонажи игры срисованы с актеров кино. Будет вам и белокурая красавица, и бесстрашный главный герой Джек Блэк, и одержимый съемками режиссер, и драка Кинг Конга с подобием Годзиллы, и даже с несколькими годзиллами одновременно.

Суть истории такова: съемочная группа приезжает на остров Черепа, чтобы снять фильм о легендарной горилле. Согласно лучшим традициям неприятности начинаются с самого начала. Волею судеб лодка, на которой герои подплывают к острову, разбивается о скалы. Волею Кинг Конга главная героиня вскоре оказывается в его лапах. Волею режиссера съемки продолжаются, несмотря ни на что. "Этот остров - просто фантастика, Джек", - говорит он главному герою, вращая ручку своей камеры.

Похоже, я не ошибся, когда нанимал тебя, Джек

Первое время игра доставляет дикое удовольствие. Настоящее Действие, отличный сюжет, пальба по мерзкой живности и работа в хорошо сбалансированной команде. Вместе с Джеком по острову бегают медик, отличный боевой напарник и тот самый режиссер - трусоватый персонаж, который приносит мало практической пользы и нуждается в постоянной опеке.

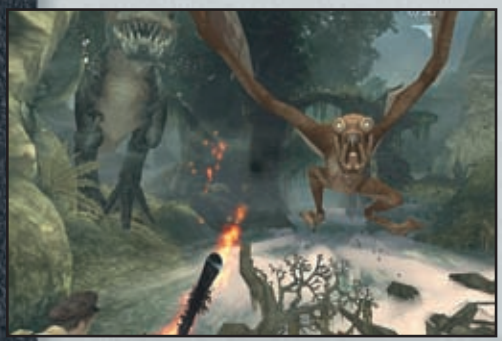
Со временем игра начинает разочаровывать. Причиной тому является не резкая смена настроений автора, а постепенное осознание того, что по сути дела на каждом уровне герою придется выполнять фактически одни и те же задания. Найди палку формата "рычаг", которая воткнута в какое-нибудь дерево на этой локации; найди огонь и подожги кусты, мешающие героям продвинуться дальше; отвлеки эту толпу динозавров от своих товарищей; убей эту толпу динозавров; прикрой друзей или беги/плыви, что есть силы, покуда прикрывают тебя. "Этот остров... просто... фантас-ти-ка", - задыхаясь, говорит режиссер, помогая главному герою открыть тяжелую дверь.

На третьем и последнем этапе познания сути игры все становится на свои места. Это не шедевр в чистом виде, но местами, несомненно, шедевром является. И демонстрируемые периодические увлекательные вставки поднимают общий уровень игры выше среднего уровня.

Попытаемся описать суть геймплея. Отвлекитесь от Кинг Конга и вспомните, смотрели ли вы фильм "Парк Юрского периода". Естест-

Видите панораму? Ваша задача забраться на левую скалу, поджечь и метнуть факел вниз, чтобы сжечь вредный кустарник около режиссера. А также спасти товарища на правой скале. Да, и еще все время на протяжении этого задания на вас будут охотиться тиранозавры рексы

Я даже не знаю, кого выбрать



Скажите, пожалуйста, большая ящерица, у вас есть что-нибудь от головы?

Вот девочка, что мне по душе...

венно, первую часть. Там был веселенький эпизод, когда один из второстепенных персонажей убегал от тиранозавра и не нашел более разумного решения, нежели спрятаться от него в кабинке уличного туалета. В нем он присел, как положено садиться в туалете, и в панике слушал шаги приближающейся рептилии. Потом ему еще откусили верхнюю часть туловища вместе с самой кабинкой. Так вот. Ощущения на уровнях типа сплавки на плотах или отстрела рапторов в условиях катастрофической нехватки патронов практически идентичны тому, что испытывал в момент несущейся к нему ужасной смерти упомянутый персонаж.

Страшно, динамично, напряжено и, самое главное, часто понимаешь, что нигде нельзя спрятаться. То есть спрятаться можно, но уверенности в надежности выбранного убежища нет никакой. Равно как нет аптечек. Здоровье автоматически поправляется приблизительно через десять секунд после принятого удара. Другое дело, что редкая тварь подарит Джеку эти десять секунд.

Дичь хочется истреблять, но одновременно носить с собой можно только один вид стрелкового оружия. Еще есть щедро разбросанные палки и кости, которые для достижения лучшего результата можно предварительно поджечь или насадить на них мелкую зверушку и бросить, отвлекая тем самым внимание рептилий, но на это тратится время, а наши противники такие быстрые. И респавнятся. "Ну, как, этот остров просто фантастика?" - язвительно спрашивает у режиссера один из немногих выживших членов съемочной команды.

Второстепенные NPC, прибывшие на остров вместе с Джеком, подозрительно шустро убегают, каким-то невиданным чутьем находя нужную дорогу. Самого же героя, будь то Джек или персонаж номер два быстро, одолевает отдышка, заставляющая сбросить темпы.

Кинг Конг

Джек смотрит на мир от первого лица, но персонаж номер два, которым также придется пройти часть уровней, строго предпочитает TPS. Оно и понятно, лицезреть его доставляет одно удовольствие. Настоящий гигант, он явно позерствует, работает на камеру и добивается от зрителя нужной ему реакции - восхищения от участия в красивых зрелищных битвах и избытка сил, которыми наделила его природа. Совершенно верно, это Кинг Конг, и он великолепен.

Я король этого мира. Ваши аргументы?

При продвижении на новые уровни начисляются очки за достигнутый совершенный игровой прогресс. Призами служат просмотр трейлера фильма, артворки, возможность стилизации графики под эффекты черно-белого кино и много всего другого. Если решитесь погонять игру, обязательно включите опцию "старого фильма" и примите участие в сражении, где огромная ящерица пытается перекусить шею Конга, но его захват с последующим переломом позвоночника противника и бросанием обездвиженного тела оказывается много результативнее. Потому что это действительно зрелищно.

Кульминация

На сцене в лучах софитов стоит парадно одетый человек, аккуратно вскрывающий конверт. Огромный зал замолкает в нетерпении, отдельные господа высказывают свои предположения и прогнозы. На экране, размещенном за спиной человека, появляется радостное лицо Питера Джексона, сидящего в окружении команды Ubisoft и каким-то невероятным образом оказавшихся рядом с ними сотрудников компании "Бука". В конверте лежит листок, на котором золотыми буквами выведены следующие слова: "Вывод первый: местами занудная и чрезмерно однотипная, игра отнюдь не лишена интересных моментов, ради которых с ней стоит познакомиться. Вывод второй: после нее возникает сильное желание посмотреть кино". Это ли не результат?

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40	ИТОГО
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	8 x 0,10	
Дизайн	7 x 0,20	7.5
Ценность для жанра	7 x 0,10	

Prince of Persia: The Two Thrones

Гнэл УНАНЯН

Плохие идеи Кибальчиша

I know kung-fu!
Neo (unplugged). "Matrix"

Жанр 3D Arcade **Издатель** Ubisoft, Акелла **Разработчик** Ubisoft Montreal **Рекомендуется** Pentium 4 2,4 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Русское название Принц Персии 3: Два трона **Количество дисков** 1 DVD или 3 CD **Сайт** www.princeofpersiagame.com

Вы представляете, он долепился-таки, паразит! А ведь предупреждали, говорили ему: "Принцушка, Пески Времени не самый подходящий материал для куличиков!" Нет, его ничего не убеждало, он упрямо продолжал гонять часы туда-сюда, сообразуясь только со своими сиюминутными потребностями! Он, видите ли, спасал то принцессу, то Вавилон, то собственную шкуру! А на то, что пространственно-временной континуум не резиновый, ему было наплевать! Ну, так вот: он доигрался. Хронологические линии свернулись в клубок, возвращающегося с Острова Времени Принца родной Вавилон встречает горящими стрелами, трофейную Кайлину захватывает и убивает невесть откуда возникший Визирь, а сам Принц подхватывает острую форму шизофрении.

Э, брат! Да из тебя ж песок уже сыплется!

Welcome To Real World

Боюсь даже предположить, какие пытки применяли программисты Ubisoft к движку "Принца...", но The Two Thrones выглядит лучше, чем Warrior Within... нет, лучше, пожалуй, невозможно... он выглядит дороже. Да, именно дороже! Повсеместный glow, пижонские текстуры, мегаплавная анимация, почти округлые модельки, все будто бы шепчет тебе: "Смотри же! Видишь, как много в нас вложено баксов?" И ты смотришь, смотришь, не отрываясь, потому что отвести взгляд от ТАКОЙ кучи денег, можно только увидев еще большую кучу, а именно - MS Windows.

С точки зрения дизайна и совершенства оболочки третья часть приключений Принца является вершиной искусства во всех смыслах этого слова. Игра, оставаясь в русле общего стиля предыдущих серий, не стремится к фотореалистичности и одновременно счастливо избегает сваливания в мультяшность. Трудно описать словами те ощущения, которые испытываешь, гоняя Принца по полуразрушенному городу, но чувство двоякое. С одной стороны, вполне достоверная физика и анимация захватывают тебя и с головой погружают в действие, а с другой - откровенная рисованность картинки и постоянный закадровый комментарий отстраняют, выводят из ситуации и ставят в положение наблюдателя. Прием, на мой взгляд, любопытный и очень действенный. В любом случае, игровой процесс затягивает с первой минуты и не отпускает до самого конца, что в наше время бывает редко.

Free Your Mind

В третьей части дизайнеры Ubisoft Montreal отказались от многовариантности прохождения уровней, которая была заложена в предыдущей серии. Отныне путь Принца линеен, и даже просто вернуться назад не всегда возможно. Да, собственно говоря, и незачем. В связи с этим, главной проблемой игрока, добравшегося до очередной локации, является необходимость сообразить, как именно дизайнеры уровня задумали его прохождение. Как только вы вычисляете правильный маршрут, можете ни о чем больше не беспокоиться. Управление, как и раньше, превосходное, соломка подстелена везде, где нужно, так что со второго, максимум третьего раза вы отлично преодолеете путь от точки А до точки Б. Основная же слож-

Извините, вы не подскажете, где здесь библиотека?

ность заключается в том, чтобы суметь представить себе, что задуманное дизайнерами в принципе возможно. Помните как Нео в "Матрице" пытался перепрыгнуть с одной крыши на другую? Вот примерно такая же задача стоит перед Принцем. Нужно освободиться от привычных представлений о физике и возможностях человеческого тела, чтобы решиться прыгнуть с карниза из положения "вис на руках" на столб, стоящий метрах в двадцати. Акробатические этюды, предлагаемые к исполнению, усложнились на порядок. Если вы думаете, что пробежать по стенке метров сорок, потом последовательно оттолкнуться от трех платформ, совершить два витка вокруг флагштока, перелететь через рыночную площадь, попутно зацепившись боевой цепью за балкон, воткнуть в строго определенную точку кинжал и повиснуть на нем на высоте третьего этажа - это самое сложное, что вам придется делать, то должен вас разочаровать: это вполне стандартная комбинация второй половины игры. Причем реализовать все это относительно просто, особенно если под рукой геймпад, а не клавиатура. Но вот заранее просчитать, поверить, что такое возможно в принципе - это действительно непростая задачка, во всяком случае, на первых порах.

В перерывах между полетами (прыжками это уже не назовешь) аля Спайдермен, Принц развлекается драками, скачками на колесницах, решением пазлов... в общем, занят человек.

Боевая система изменилась не очень сильно. Собственно добавлять тут было нечего, поскольку Принц уже освоил все виды и способы открытой конфронтации. Разработчики окончательно развязали руки нашему бравому вояке, и теперь он скачет кузнечиком, отталкивается от стен, противников, предметов, цепляется за все, что можно, и рубит, колет, режет, душит врагов так, что у старых мастеров восточных единоборств наворачиваются слезы умиления. Многочисленные комбо с одним или двумя клинками в руках могут существенно различаться по исполнению в зависимости от времени и места. Близость столбов, стен, карнизов фатально сказывается на здоровье врагов, поскольку, скажем, банальный двойной удар, выполненный возле стены, превращается в прыжок с пируэтом, после которого голова противника отваливается от тела, как спелая дыня. Однако истинным новшеством является скрытное нападение. Если подобраться к ничего не подозревающему часовому со спины, то можно инициировать специальную атаку. Правильно проведенная комбинация приводит к тому, что мы мгновенно приканчиваем беднягу. При этом врубается эффектный рапид, камера занимает супервыгодную позицию, в общем, обставлено все со вкусом. Однако частенько жертва успевает поста-

Здесь вам не равнина, здесь климат иной...

При детях такого лучше не делать. Они, знаете ли, быстро всему учатся

Ох, напрасно вы, парни, так близко к столбу стоите

вить блок и тогда приходится валить ее в обычном режиме. Другим способом быстрой расправы являются броски. Когда противников трое-четверо, полезно вышвырнуть одного или даже двух куда-нибудь вниз. Впрочем, даже если бой происходит не на крыше и сбросить оппонента некуда, всегда можно приложить его об стену и таким образом вывести на некоторое время из боя.

Аркадные вставки типа ралли на колесницах призваны разнообразить геймплей, однако по сравнению с основным процессом они смотрятся простовато, не спасает даже бешеная скорость. А вот пазлы - это совсем другой коленкор. Ближе к концу игры Принцу придется самостоятельно достраивать элементы маршрута, передвигая каменные блоки, нагружая различные механизмы или придавливая всякими предметами плиты-кнопки. Не могу сказать, что головоломки сложны, но не все элементы срабатывают каким-то одним способом, поэтому в паре мест придется несколько раз упасть и разбиться, прежде чем поймешь, что неверно выстроил последовательность прыжков.

Am I the Chosen One?

Собственно говоря, анти-Принц является главной фишкой The Two Thrones и основным элементом рекламной компании. Дуализм Принца выпячивается повсюду, где только можно, в качестве главного геймплейного новшества, появившегося в третьей части. Давайте присмотримся к нему пристальнее.

Темный Принц возникает вследствие заражения Светлого Принца набившим оскомину песочком. Не провел вовремя дезинфекцию и вот, пожалуйста, нате вам: разговариваешь сам с собой, рука подозрительно светится, то и дело одолевают внезапные вспышки гнева. Переход из светлого состояния в темное происходит самопроизвольно, в заранее определенных сюжетом местах. Анти-Принц - сущий дьявол во плоти и ультимативное орудие смерти. Если для светлого Принца три противника одновременно - это существенная угроза жизни, то для темного и десяток - не проблема. Невозможность подхватить второй клинок никак не мешает Темному давить супостатов с изощренной жестокостью. Боевая цепь огненным вихрем кружится вокруг антигероя, кромсая на куски все, что попадается ей на пути. Длина и убойная сила цепи такова, что никакой меч Светлого ей не ровня, говорю вам это совершенно серьезно - натуральное оружие массового поражения. При стелс-атаках цепь фатальна на сто процентов. Если Светлого противник вполне может заблокировать и отбросить пинком, то Темный отхватывает головы, сворачивает шеи или распиливает пополам легко и непринужденно. Победить анти-Принца в бою невозможно еще и потому, что Песок Времени, выпадающий из убитых монстров, немедленно перетекает в лайфбар Темного, заполняя его до предела. Так что каждый новый фраг - это, фактически, аптечка размером с целую жизнь.

Есть, правда, у негативного Принца противник пострашнее жалких монстряков. Имя этого врага - Время. Дело в том, что жизнь Темного все время убывает и ее нужно постоянно подзаряжать песком. Полного лайфбара хватает минуты на две реального времени, так что спокойно повисеть на перекладине и подумать, куда лететь дальше уже не получится. Расставленные тут и там кувшины и сундуки с живительным песочком рассчитаны на тот случай, если вы не справитесь с акробатическим этюдом и его придется начинать сначала. Посему, чем дольше Темный думает над маршрутом, тем меньше у него попыток на исполнение задуманного. Справедливости ради следует заметить, что у анти-Принца больше возможностей для преодоления полосы препятствий, чем у Светлого. Все та же цепь помогает ему зацепиться на лету за подходящий выступ и пролететь над пропастью на манер Тарзана. Кроме того, ею можно зацепить и вытянуть из стены блок, который чаще всего приводит в действие какой-нибудь механизм или просто служит опорой для следующего прыжка. Общее впечатление от игры за анти-Принца примерно такое же, как от прохождения скоростных участков в авторалли. То есть все время идешь по графику, а потом тебе отмахивают флагом, и ты мчишься так быстро, как только можешь. Должен признаться, что по адреналиновости Темный намного круче Светлого: играя за него, совершенно перестаешь что-либо соображать и идешь вперед на чистых инстинктах.

Do You Want To Know the Truth?

Горькая правда жизни заключается в том, что The Two Thrones - это последний "Принц Персии". Ну, или должен быть последним, если следовать голосу разума. Нет, не потому, что сюжет логично закругляется к финальной битве (с таким Песочком можно еще много чего напридумывать), а потому, что идея этой конкретной игры получила законченное и полное воплощение. Дальше можно только повторяться или впасть в маразм, свойственный многосерийным проектам типа "Лариски Крофт" (Подстрешный мне, конечно, друг, но истина дороже).

Впрочем, Ubisoft - это не Eidos, и поэтому есть надежда, что издатель не станет выжимать из гениального детища Мехнера последние соки, приговаривая: "Ну, Мурзик, еще капельку!" Хочется все-таки, чтобы "Принц Персии" остался в памяти игроков как трилогия, в которой каждая последующая часть была увлекательнее и краше предыдущей.

Соринка, говоришь, в глаз попала?

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0,40	ИТОГО
Графика	9 x 0,20	
Звук и музыка	9 x 0,10	
Управление	8 x 0,20	
Ценность для жанра	8 x 0,10	8.8

Dialup - доступ
NightSurf
неограниченный доступ:
00:00
09:30
у нас самая ранняя "ночь"!
$4
неделя
$14
месяц
Неограниченный доступ:
00:00 - 09:30
Дополнительный доступ:
09:30 - 19:00 - $1/час
19:00 - 00:00 - $0.5/час
(все налоги включены)
Бесплатно:
Почтовый ящик 20 Mb,
домашняя WWW страница
ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 958 1380
регистрируйся: (095) 995 1080, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/

Land of the Dead: Road to Fiddler's Green

Анна ЩЕГЛОВА

ДОЛГИЙ ПУТЬ ИЗ ДОМУ

Райли: Проследи, чтобы с ней ничего не случилось.
Слэк: Ничего, если я позабочусь о себе сама?
Райли: Хорошо. Чарли, проследи,
чтобы она не сделала ничего плохого кому-нибудь другому.
К/ф "Земля мертвых"

Жанр FPS **Издатель** Groove Games **Разработчик** BrainBox Games
Рекомендуется Pentium III 1,2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.landofthedeadgame.com

Зомби наступают. Власти призывают население запереться дома и никуда не выходить. Население так и поступает. Чик-трак. Все в домике. Тук-тук. Кто там? Это зомби. Зомби выламывают двери, заходят в гости и уходят. Если зайти в дом после зомби, там можно застать соседей и предусмотрительно заготовленные на шкафных полочках баночки с бобами. И сказать, кто живее - соседи или бобы - уже не представляется возможным.

Фермер Джек еще не в курсе этих событий. Зато в курсе того, что к нему пришел незнакомец. Гость находится рядом с особняком Джека и явно требует внимания. Гость не вызывает доверия, развернулся к дому спиной и продолжает тупо стоять. "Не ходи к нему, не ходи", - советует внутренний голос, но сюжет однозначно ему противоречит.

Немного позже

Как забавно, гостем оказался зомби, а вместе с ним подтянулись и его друзья: ужасная полная женщина, худощавый урод, который неловко перевалился через забор, но все равно не снизил темпа целеустремленного перемещения в сторону Джека, и еще целая компания их недоразвитых приятелей. Самое время сохраниться.

Озираемся. В первую очередь в поле зрения почему-то попадает комбайн. Давить грязных зомби! Ведь на дворе двадцать первый век, реалистичный геймплей и вообще - полная интерактивность окружающего мира. Джек успевает добежать до машины. Он пытается забраться в кабину водителя. С одной стороны, с другой, снова с первой. Но усилия напрасны, зомби настигают его, и он понимает, что это - конец. И усваивает одно замечательное слово, которое хорошо применимо к игре в целом. Слово это - "обломись". Обломись, Джек, здесь тебе дозволено не все.

Вторая жизнь

Перезагрузка, Джек снова жив, Джек не повторит прежних ошибок. Он убьет всех зомби. Но руки... Его удары сильны, но недейственны. Он бьет, но сумасшедшие твари по-прежнему остаются живыми... Или мертвыми, в общем - в нездоровом для них и нежелательном для него состоянии. Убивать руками станет возможным несколько позже, когда Джеку попадется книжка по кунг-фу, его кулаки автоматически покроются та-

Доктор, что с вами?

Я и дедушку убил, я и бабушку убью

Land of the Dead: Road to Fiddler's Green

Тоже мне дети кукурузы

туировками, а словарный запас обогатится веселыми боевыми криками, но пока герой об этом не знает.

Читаем задание. "Найди винтовку, сынок", - говорит оно. "Ага, винтовка", - думает Джек. Винтовка! Бегом на чердак. Пока добежал, его дважды чуть не убили. Муа-ха-ха-ха! Успел! Мерзкие мертвиши, теперь у героя есть винтовка. Четыре хедшота и мертвый становится трупом, еще четыре - и новое тело валяется на земле. Он - король этого мира. Король, пока не заканчиваются патроны... А зомби все продолжают плестись следом за ним, что же делать?

Снова озираемся. Типичное фермерское хозяйство: домик, сарай, симпатичный закат и много-много початков кукурузы. Налицо игроизация какого-то кино. "Дети кукурузы"? Великий Кукурузо? Нет, это же "Земля мертвых". Привет, Джордж Ромеро, по твоему немного нешедевральному фильму сделали соответствующую игру. Но ты об этом наверняка знаешь, потому что трейлер твоего творения занимает почетную строчку в меню. Очевидно, так сходства между фильмом и игрой сразу становится много больше.

Зомби бывают разные: лежачие, ходячие, страшные

Музыкальный ряд всеми силами пытается напугать игрока, и иногда это у него получается. В мрачные ноты органично вписывается вокал, представленный периодическими завывания и стонами мертвяков. Если же добавить к этому какого-нибудь зомби с дурными намерениями, который почти беззвучно свалился с потолка за спиной Джека и теперь тихонько подкрадывается, то картина выходит очень даже страшной. Можно поиграть со своими нервишками.

Несколько видов зомби, скорее, нужны были разработчикам для отчетности. Мол - наделали столько-то там штук зомби. Этот ходит, этот ползает на четвереньках, этот притаился обездвиженным, а у той женщины в руках пожарный топорик, вот, смотрите, она уже рубит вас по голове. Веселая такая, правда? На деле же различия между монстрами минимальны. И первый, и последний - всего лишь куча мяса и крови. Большая куча, которой Джек устроит большую бойню.

Можно отстрелить руку, которая и так не придает никакой эстетичности зомби, или ногу, чтобы он начал лихорадочно ползти по направлению к герою, или голову. Правда, отстрел головы, дорогой читатель, ведет к неминуемой смерти зомби и не приветствуется гуманными игроками. Хотя, о какой гуманности может идти речь? Только не в игре, кульминацию которой будет вполне справедливо назвать мерзкой. Учтите, что зачистить родной район, больницу с прилагающимся к ней моргом, полицейский участок, улицы города и, в конце концов, оказаться в вожделенном комплексе Fiddler's Green[1] под силу только игроку с хорошим вестибулярным аппаратом и расшатанной на протяжении долгих лет психикой. Потому что, когда на Джека извергают ядовитую зеленую жижу, а вокруг него брызжет кровушка, и летают куски плоти (в том числе и его собственной), организм начинает задумываться об аналогичной ответной реакции.

Но естественные позывы организма отнюдь не являются главным минусом игры. Все дело в том, что ужас и скука - плохие соседи. Выстрелил, размазал зомби по стенке, передернул затвор, выстрелил, размазал, передернул. Столько усердия и практически никакой отдачи. Отдачи от игры, конечно же.

Кажется, соседям нехорошо

1. Fiddler's Green - такое мажорное место, где богатенькие выжившие организовали себе неплохие апартаменты. Отгородились электрическими стенами и сторожевыми вышками. Конечно, по закону вселенской справедливости их всех тоже съели.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40	ИТОГО
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	8 x 0,10	6.4
Дизайн	6 x 0,20	
Ценность для жанра	6 x 0,10	

ЭТО ВАМ НЕ ЭТО

Андрей ЩУР

Да, я последний из колхозных могикан,
Лежу и плачу, вспоминая всю систему,
Как на стриту аскали дружно на стакан,
Как найтовали мы с герлой по кличке Э-э-эмма!
ДДТ. "Хиппаны"

Жанр FPS **Издатель** 2K **Разработчик** Pterodon **Рекомендуется** Pentium 4 2,4 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 256 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.2kgames.com/vietcong2

Примерно год назад, когда я ругал на чем свет стоит Men of Valor и божился, что черта с два мы дождемся хорошего шутера про Вьетнамскую войну от кого-то кроме Pterodon'ов, создавших отличнейший Vietcong, мне и в голову не приходило, как я могу ошибаться. Прости меня, пожалуйста, Men of Valor. У тебя хоть графика была красивая, поэтому ты гораздо лучше того, что недавно появилось под псевдонимом, начинающимся на "V" и заканчивающимся на "2". Говорю "под псевдонимом", так как мне до сих пор с трудом верится, что это действительно Vietcong 2, а не "-2" или "0,5".

Исторический истеризм

Vietcong 2, как и его предшественник, пытается подойти к Вьетнамской войне с серьезной, почти документальной степенью воспроизведения. Но вот беда, после прохождения пары первых миссий интерес к происходящим историческим событиям и действующим лицам не возрастает, а, наоборот, падает до нуля. Ну да, был такой праздник Тет, вьетнамский Новый год, во время которого хитрые северовьетнамские войска при поддержке партизан-вьетконговцев нагрянули в древнюю столицу Вьетнама Hue (английское прочтение звучит как "Хуэй" или "Уэй") и быстренько захватили центр города. Американцы его потом начали постепенно отбивать обратно, вплоть до финальной зачистки расположенного в самом центре столицы императорского дворца. Историзм в игре на месте, только не "цепляет" он уже, как это было в первой части. Виной тому несколько факторов, которые для каждого имеют разное значение, но в сумме дают одинаковое впечатление: Pterodon'ы откровенно схалтурили.

Если сформулировать разочарование одной фразой, то Vietcong 2 - не сюжетный шутер, а просто шутер. Чем брал за живое Vietcong, это стилем, атмосферой. Киношный подход к роликам, брифинги перед каждым заданием, возможность побродить по базе между миссиями, посмотреть документы, пострелять на стрельбище. Сами по себе задания были достаточно правдоподобными, а нестандартный геймплей в джунглях давал возможность применять тактические приемы на открытых пространствах. И музыка, музыка поверх всего вышеперечисленного - забойный рок-н-ролл конца шестидесятых. Мне сложно назвать какой-нибудь другой шутер на историческую тему, столь же четко и тонко выдерживающий стилистику изображаемого времени.

В Vietcong 2 нет практически ничего из вышеперечисленного, включая музыку. Структура прохождения выродилась в тупую последовательность миссий без возможности промежуточных передвижений по базе и общения с другими игровыми персонажами. Соответственно, время на обдумывание складывающейся ситуации и осознание того, чем, собственно говоря, мы тут занимаемся, исчезло. Вместо ощущения себя затравленным солдатом-оккупантом в захваченной стране нарождается набивший оскомину светлый образ воина-победителя: враги захватили город, надо его срочно освободить! Вперед, солдат, труба зовет, пинком под зад тебя ведет. Подлые гуки засели за углом каждого дома, мочи их всех, чтоб остальным неповадно было. Остальных тоже мочи, а то чего они не как все.

Ради справедливости вьетконговцев тоже не забыли: за них отдельная кампания есть, дескать, вот вам другая, альтернативная точка зрения. Целых четыре миссии. Кампания. С сюжетом. В четыре миссии. Угу.

Ни шагу назад, вперед и в сторону

Сама по себе система управления передвижением и стрельбой перекочевала в Vietcong 2 из первой части без изменений. И это, по сути, было правильно, там-то она себя зарекомендовала на "отлично". Проблема в другом: с изменением специфики игрового ландшафта особенности этой системы оказались ненужными. Укрытий на ровных, как стол, городских улицах на порядок меньше, чем в кустистых джунглях первой части, поэтому передвижение ползком исчезло, сменившись на

Вьетконговец тяжело ранен в автомат!

Режим отдачи приказа о передвижении. Отползайте, ребята, на фиг, мне без вас гораздо легче

По качеству и количеству объектов и текстур сценка тянет на "Мой первый опыт в 3D-дизайне"

простые перебежки от одного угла дома к другому. А "привставание с выглядыванием" из режима сидя, благодаря которому в первом Vietcong'е можно было высунуться из-за поваленного ствола дерева и выцелить торчащую над камнем вдалеке "панамку", оказалось практически невостребованным, потому что затяжных перестрелок с использованием укрытий и тактических маневров в новой игре нет и в помине. Механика прохождения за версту отдает "коридорностью", сведя все свободомыслие во время освоения уровня к редким эпизодам с выбором, по какой же стороне улицы (а в паре мест даже площади, вау!) пойти: левой или правой? Из-за полной коридорной линейности, кстати, совершенно непонятно, зачем в игре добавился новый зачаток тактического управления подчиненными: теперь ботам можно приказать не только следовать за собой (двойное нажатие кнопки отдачи приказа, если кто до сих пор мучается), но и отправлять приказом в указанное перекрестием прицела место. Зачем их, правда, вообще куда-нибудь посылать - совершенно непонятно, ибо огневой поддержки от них не дождешься никакой, а погибают они теперь очень легко и непринужденно (после чего наступает Mission Failed).

Оружейная лавка

Как Pterodon'овцы и обещали, по части оружия Vietcong 2 переплевывает не только все известные шутеры, но и некоторые RPG. Оружие у встречаемых вьетконговцев при каждом перезапуске уровня генерится случайным образом, давая представление о коллекции в целом: арсенал в игре увеличился процентов на 70% - не пересчитывал, но по субъективной оценке всего стало не меньше 30 "стволов". В основном рост произошел за счет экзотики, вроде доисторического мушкета или непонятно каким образом очутившегося во Вьетнаме чешского пулемета vz.52/57. И, признаться, никакой практической ценности новинки не имеют: оружием победы по-прежнему остается РПД, сохранивший "золотую середину" в параметрах мощность/точность/запас магазина. В плюс к пулемету берется что-нибудь самозарядное для борьбы на дальних дистанциях - снайперские винтовки или карабин СКС. И все, менять оружие смысла нет, ибо патроны для любого, даже трофейного "ствола" всегда готов предоставить один из ботов-подчиненных.

Куда приводят мечты

И о совсем грустном - о графике. Еще полгода назад, когда скриншоты из Vietcong 2 засветились на E3, возникли серьезные опасения. Они оправдались в гораздо большей мере, чем того хотелось бы. Такие серые, невзрачные и коряво сконструированные улочки можно было бы встретить в каком-нибудь второсортном экшне трехлетней давности. Немного устаревший еще в момент выхода первого Vietcong'а, движок игры подвергся только косметическим дополнениям (кривой бамп на персонажах) и по нынешним меркам является откровенно старым. Но не забывает при этом тормозить, словно выводит красоты уровня Call of Duty 2, не меньше.

В принципе, я, наверное, даже смогу назвать корень бед Vietcong 2. Игрушка изначально создавалась не для одиночного прохождения, а для мультиплеера, ибо различного рода многопользовательских режимов игры, карт и видов управляемой техники здесь предостаточно. А обширный набор вооружения хорошо подходит представленной тут же системе классов персонажей. На разработчиков явно повлиял неожиданный успех мультиплеера первого Vietcong, для которого даже было выпущено отдельное бесплатное дополнение. Но вся фишка в том, что в первой части популярность мультиплеера вышла прямиком из популярности сингла: игроки прониклись сюжетом и атмосферой, захотели большего, и вот вам два года неугасающего интереса к игре, выраженного в мультиплеерных схватках.

Vietcong 2 забудут по той же самой причине, по которой первая часть оказалась так любима: очень посредственный и очень коридорный сингл заинтересует мало кого даже среди фанатов первой части. А уж посторонний человек и просто пожмет плечами, пока игрушка будет удаляться с жесткого диска. Для красивого адреналинового отстрела компьютерных болванчиков у нас появился Call of Duty 2, для динамичных мультиплеерных сражений есть он же, Vietcong 2 и здесь конкурировать не в состоянии, несмотря на свою направленность. Но самое паршивое, что если вам захотелось именно атмосферы, сюжета, то и здесь игра пасует, предлагая изжеванный суррогат в духе Men of Valor.

Но Men of Valor хоть красивый был.

СЕРЖАНТ

В самом начале игры в борделе сидит и с горя надирается в сосиску сержант Хокинс, главный герой Vietcong. Его состояние можно понять: из такой хорошей игры барахло сделали!

Глаза б мои всего этого не видели

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40	ИТОГО
Графика	6 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	6.1
Дизайн	6 x 0,20	
Ценность для жанра	6 x 0,10	

Ольга ШМЕЛЕВА

CATERPILLAR CONSTRUCTION TYCOON

Жанр RTS **Издатель** Activision Value Publishing
Разработчик Activision Value Publishing
Рекомендуется Pentium III 1,0 ГГц, 256 Мб RAM
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.activisionvalue.com

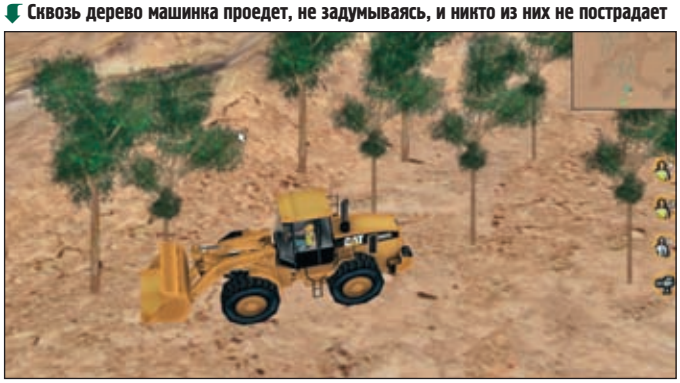
Играть в Caterpillar Construction Tycoon сможет только человек, хорошо разбирающийся в строительстве и автомеханике. Не самый плохой дипломированный программист с первого раза не смог разобраться с управлением. Вроде бы, надо там что-то строить, используя для этого различные виды машин. На строительство выделяется определенное количество американских долларов и рабочих дней. На эти деньги можно нанять рабочих, водителей, арендовать экскаваторы, подъемные краны и другую технику. Машины выглядят достойно, по виду бульдозера понятно, что это бульдозер, но также на рынке продаж имеются неизвестные девайсы, похожие на кухонный комбайн и назгула одновременно. Проведя часок в обнимку с англо-русским и толковым словарями, можно понять по названию, что это за штуки и для чего они нужны. Вопрос в том, КАК и в какой последовательности их использовать.

Кстати, паузы в игре нет, и пока несчастный игрок бьется башкой о монитор, восклицая "О, что же мне делать дальше?", время неумолимо бежит вперед. Оставь надежду, всяк сюда входящий.

РЕЙТИНГ 3.0

Мужик с чертежом не просто так тут стоит

Сквозь дерево машинка проедет, не задумываясь, и никто из них не пострадает



Александр КУТЯНИН

SQUAD ASSAULT: SECOND WAVE

Жанр RTS **Издатель** Merscom
Разработчик DAS Entertainment
Рекомендуется Pentium III 700 МГц, 256 Мб RAM
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.sa2ndwave.com

В не столь далеком 2003 году стараниями небезызвестного Эрика Янга увидела свет стратегия под названием Squad Assault: West Front. Несмотря на, мягко говоря, низкую популярность этого произведения, всего через два года в наших краях появился диск, содержащий более сотни дополнительных миссий к давно, казалось бы, забытой игре.

Немного истории для тех, кто не знаком с творчеством мистера Янга. Squad Assault представлял собой странную смесь классического варгейма и RTS. Игроку доверялось управление небольшим, всего на два десятка юнитов, отрядом, в состав которого (в зависимости от миссии) входила как пехота с бронетехникой, так и артиллерия. Командовать этими силами предстояло в схватках местного значения, происходивших на небольших и довольно однообразных локациях. Карты отличались разве что наличием водных преград да аллеями высаженных ровными рядами деревьев. Основной упор в игре был сделан на мелкие детали, вплоть до проработки характеристик каждого отдельного солдата, а о внимании к соответствию используемого снаряжения и техники реалиям той эпохи не стоит даже говорить. Из общей картины несколько выбивались только танки, являвшиеся настоящим машинами смерти, бороться с которыми при помощи других родов войск было практически невозможно.

Внимание, Алисы! Всем ползти за желтыми стрелками!

Но вернемся к нашему адд-ону. Несмотря на заверения об обширном "тюнинге", лучше игра не стала, а полку недостатков, как это ни плачевно, только прибыло. После пары минут изучения складывается стойкое ощущение, что поведение отрядов сильно упростили. В оригинале подчиненные, оказавшись под огнем вдали от командиров, с большой вероятностью могли запаниковать и отказаться выполнять приказы командования. В современном же исполнении бойцы отряда, потерявшего половину личного состава, демонстрируют жизнерадостно-идиотичный показатель морали "Normal" вплоть до получения 9 граммов в собственную голову. Ценность минометных расчетов по непонятным причинам сведена теперь к минимуму, и их боезапаса едва хватает для уничтожения в лучшем случае пары пехотинцев.

Адд-он явно адресован только горстке фанатов вроде тех, кто принимал участие в создании для него части карт.

РЕЙТИНГ ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 5.6

Это не залп из фазотронных орудий, это игровой интерфейс такой

Ольга ШМЕЛЕВА

MARINE PARK EMPIRE

Жанр Тайкун **Издатель** Enlight Software **Разработчик** Enlight Software **Рекомендуется** Pentium III 1.0 ГГц, 256 Мб RAM
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.marine-park-empire.com

На этом корабле отправились в плавание самые капризные посетители зоопарка

В отличие от предыдущего творения Enlight Software, тайкуна Zoo Empire, в Marine Park Empire много внимания уделено морской фауне. Главная задача игрока по-прежнему состоит в создании парка развлечений, состоящего из зверинца и различных аттракционов, а также в грамотном управлением подшефным хозяйством и персоналом.

Строительство не обязательно начинать с нуля, при желании можно выбрать одну из предложенных в главном меню заготовок. Пространство между дорожками и клетками со зверьем рекомендуется красиво оформить. Это поднимет рейтинг зоопарка и привлечет посетителей. Для украшения используются скамеечки, фонарики и другие не менее интересные предметы. Обитателей зоопарка разрешено выбрать из нескольких десятков животных.

Каждой зверушке нужен свой вольер, огороженный определенного типа забором. В нем будут разбросаны те булыжники и посажены те деревья, которые нравятся питомцу. Тогда он будет счастлив настолько, насколько можно быть счастливым, живя за решеткой.

Животные играют с игрушками, влюбляются, воспитывают детенышей, умирают от старости - в общем, ведут себя образцово-показательно. Каждый зверь находит в вольере сотню развлечений, наблюдать за выходками забавных созданий - одно удовольствие. Дельфин поднимается на поверхность воды поиграть с мячиком, львица вылизывает спинку и катается по земле, привлекая льва, а пушистые детеныши ягуара запрыгивают в пылу поединка друг на друг. Если бы еще можно было не заморачиваться постройкой аттракционов...

Назначение нашего развлекательного комплекса - доставлять радость сотням глазастых гомо сапиенс. У каждого из них ума меньше, чем у любого обитателя зоопарка, зато сколько потребностей!.. Кенгуру, питающийся одними бананами и пьющий воду из небольшого озерка, вполне счастлив и доволен жизнью. У этих же уродов (такими уж они нарисованы) перед носом торчат пиццерия, палатка с хот-догами, лоток с гамбургерами, автоматы с газировкой, киоск с соками и черт знает что еще. Причем они почему-то считают, что "выбор еды здесь слишком маленький, а чего-либо попить во всем зоопарке не сыщешь. А также мало аттракционов и звери скучные". Ох, нелегко управлять зоопарком...

За зверьем ухаживают существа подвида "работники зоопарка". Координирует их действия сам игрок, да только не всегда успешно. Персонал, обслуживающий клетки, вообще можно назвать самым тупым из всего вида гомо сапиенс. С таких станется стоять и смотреть, несмотря на ритмичные удары игрока по кнопке "кормить", когда рядом - только руку протяни - умирает от голода совсем юный и беспомощный котенок пумы. "Мы в ответе за тех, кого приручили?!" Не думаю...

Играть интересно, управление интуитивно понятно, особенно если пройти тренировочный сценарий. За исключением, конечно, руководства персоналом - тут придется попотеть. Главное - перво-наперво найти кнопку паузы, чтобы звери не умерли от голода во время строительства вольеров, а посетители не раздолбали оборудование из-за отсутствия рабочих-ремонтников и поста охраны. А потом уже можно тыкать курсором во все остальные кнопочки сколь душе угодно. И получать удовольствие.

РЕЙТИНГ 5.5

В огнедышащей лаве любви

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

ПАРАДОКС

У меня на службе есть пять человек, которых я боюсь.
Джозеф Хеллер. "Что-то случилось"

Жанр Strategy (Boardgame) **Издатель** Paradox Interactive, 1C, snowball.ru **Разработчик** Paradox Interactive **Русское название** Дипломатия
Рекомендуется Pentium III 1,4 ГГц, 512 Мб RAM **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.diplomacy-pcgame.com

Я даже не знаю, товарищи, что вам сказать. Случилось то, чего не ожидал никто, ну, во всяком случае, я. Случилось нечто страшное и непредсказуемое. Я даже сейчас скажу вам, что именно произошло. Для этого придется написать фразу, за которую мой школьный учитель литературы Юрий Семенович Котельников, дай Бог ему здоровья, вышвырнул бы меня из окна прямо на железнодорожные пути. Но это единственный способ объяснить вам, что происходит.

Как это не парадоксально, но "Парадоксы" впервые сделали совершенно не парадоксовскую игру.

Благородное происхождение

Paradox Interactive - наш рулевой и одна из последних надежд индустрии на светлое будущее. Шведские парни, которые создают лучшие, более того, совершенно исключительные исторические стратегии, успешно соперничающие с классикой жанра. Да чего уж там, Europa Universalis и Hearts of Iron уже сами по себе классика. Умные, сложные (но сложные не до сизифо-танталовых мук!), комплексные, достоверные. Игры для тех, кто знает историю и любит делать так, как не было, но могло быть на самом деле. Каждый из шедевров безумно динамичен и держит у монитора час за часом, как "Цивилизация" (а то и крепче).

Diplomacy, творение Avalon Hill, - одна из легендарнейших и наиболее успешных настольных игр, чисто семейное (а точнее, многосемейное) развлечение: в партии участвуют семеро. Выверенный баланс и игровой процесс, который в большей степени направлен на переговоры между играющими, нежели на передвижение фишек по доске в соответствии с простыми правилами. Игровое поле, кстати, само по себе шедевр простоты: карта Европы разбита на пять десятков провинций, но границы (казалось бы, соответствующие географии) проведены очень тщательно и умно. Собственно, баланс рождается из самой карты и первоначальной расстановки сил сторон.

Казалось бы, что может быть общего между апологетами комплексных компьютерных стратегий и семейной (пусть не примитивной ни в коем разе, но семейной) настольной игрой? Больше, чем вы думаете. Paradox Interactive начинали именно с переиначивания старых песен на новый лад, беря проверенные временем Europa Universalis и World in Flames и превращая их в свои собственные и не похожие на родителей ничем (иной раз включая название) творения. Истоки вдохновения "Парадоксов" часто лежали именно в настолках.

Но в случае с Diplomacy все обстояло не совсем так. И речи не было о создании чего-то своего на базе готового сеттинга и громкого имени (а выкуп лицензии у Hasbro стоил шведам и денег, и крови, попорченной во взаимодействии с неповоротливой бюрократией этой корпорации). Было принято решение все делать в точном соответствии с оригиналом. Решение, надо сказать, совершенно правильное: изрядную долю потенциальной аудитории наверняка составят игроки в настольную "Дипломатию" и им наверняка приятнее будет оказаться в стопроцентно знакомой атмосфере.

И надо вам сказать, у "Парадок-

Охи и ахи аватар во время фазы выполнения приказов просто выводят из себя

сов" все опять получилось. Они сделали качественный продукт, весьма просто и изящно реализовав настольную игру на экране компьютера, приделали к этому интуитивно понятный переговорный движок и создали с десяток разнообразных AI с разными моделями поведения. Конечно, железные враги звезд с неба не хватают, но и не могут считаться конченными идиотами. В общем, получилась хорошая игра.

Но! Это совершенно не парадоксовская игра. Никаким боком. И это мне страшно, страшно не нравится.

Тут видно, что германские войска достигли определенных успехов на Западе, но одна удачно отступившая в Париж австрийская армия портит весь праздник

Хорошее воспитание

Игровой процесс прост и, в принципе, не требует аж семи туториалов, заботливо приготовленных шведскими умельцами. Две фазы - отдачи приказов и их выполнения, причем в процессе отдачи большую часть времени съедают переговоры. Надо сказать, что без дипломатии победить невозможно. Уже в миттельшпиле можно довольно вольготно воевать за счет набранной силушки, не сильно оглядываясь на потенциальных союзников. Но в дебюте, как раз для того, чтобы эту силушку набрать, необходимо договариваться. Хоть раз, хоть два и необязательно о чем-то значительном: иной раз достаточно пакта о ненападении, чтобы на пару-тройку ходов забыть об одном из фронтов (а их почти всегда несколько).

Слоган игры "Не доверяй никому". Это правда. Никто не обязывает вас соблюдать хоть одно соглашение. Разумеется, компьютерные игроки отслеживают ваше поведение, и поступают не только сообразно своему характеру, но и вашим действиям. Полисьему хитрый противник, конечно, не будет особо обращать внимания на то, верны ли вы обещаниям, но какой-нибудь "медведь" или "филин" вполне могут проникнуться и быть верными друзьями... чуть дольше, чем обычно.

Основная цель Diplomacy - захват ключевых провинций с "арсеналами". Это необходимо для окончательной победы, но к тому же определяет максимальный размер армии. При этом структура игры такова, что арсенал меняет хозяина только в конце так называемого "осеннего" (то есть каждого четного) хода, а захваченное "по весне" вполне можно отбить обратно. Это, конечно, дает простор для стратегического мышления, но ключевая мысль состоит в следующем: вы не застрахованы от атаки любого, даже самого верного союзника в осеннюю кампанию, если у него есть свободные армии, а у вас - пустая, незащищенная провинция с арсеналом.

Это все создает очень правильный параноидальный фон и действительно вынуждает не доверять никому, даже железному оппоненту. Противник, кстати, не очень туп и вполне способен составить вам конкуренцию, особенно если вы взяли на себя сложные страны - Германию и Австро-Венгрию. За счет своего расположения в центре Европы они сразу находятся под потенциальными ударами с раз-

ИНТЕРНЕТ в центре МОСКВЫ
сеть RiNet–Центр: ЗАМОСКВОРЕЧЬЕ • ЯКИМАНКА • ДОНСКОЙ • ДАНИЛОВСКИЙ
ВЫДЕЛЕННЫЕ КАНАЛЫ без ограничения трафика от $20!
$/мес для частных лиц
с 1 ноября 2005г. СНИЖЕНИЕ КОРПОРАТИВНЫХ ТАРИФОВ!
RINET
Internet Service Provider
www.rinet.ru
(095) 981-4571, 232-1730
в ответе за тех, кого подключили!

Нечего, товарищи англичане, удивляться и плакать: кто же по осени уходит из провинции с арсеналом?

Характер любого противника можно поменять, в том числе и случайным образом

ных сторон, и выживать ими трудновато. Причем австрияки, на мой вкус, покрепче: у них относительно безопасное расширение на Балканы. Немцам же приходится туго, хотя, возможно, я просто пока не нашел для них оптимальной стратегии.

Может, своими словами я заронил в ваше сознание мысль, что Diplomacy - игра, в сущности, простая и малоинтересная. Отнюдь! Игра с простыми правилами - да, но ведь и шахматы не блещут сложностью своей системы, не так ли? А "Дипломатия" и есть шахматы, специфические шахматы на стероидах. И, помимо чисто переговорной работы, успех определяется верными стратегическими и тактическими решениями. И это правильно, и это интересно. Более того, это позволяет играть много-много раз, а мультиплеер всегда готов предоставить вам опытных противников и различные чемпионаты и турниры.

Я, кстати, полагаю, что в мультиплеере игра будет жить еще очень долго и вполне счастливо. И вообще, было бы неплохо, если б она хорошо продалась, и у "Парадоксов" было бы вдоволь ресурсов для создания чего-то более близкого сердцу фаната, допустим, Squad Leader или свежеобъявленного Hearts of Iron II Doomsday.

Потому что Diplomacy - это действительно хорошая и интересная игра. Но совершенно не парадоксовская, и мне это ужасно, ужасно не нравится.

Благие намерения

Понимаете, они (Paradox Interactive) все сделали хорошо. Базовая идея передана очень качественно, игровая партия занимает час-два вместо восьми-девяти, интерфейс прост и понятен, графика впервые в парадоксовской истории трехмерна - и пусть это далеко не идеал на сегодняшний день, уровень вполне приличный, включая анимацию аватаров противника. Игра даже умудряется некоторое время следовать исторической канве: часто дебют весьма напоминает реальные события осени 1914 года, если, конечно, не брать в расчет захват нейтральных стран. В самом деле, французы не трогали Испанию, а русские - Швецию, а захват Англией Норвегии и Германией Дании случился и в самом деле, но уже в 1940 году. Наверное, только звук с музыкой подкачали. Сопровождение совершенно не ложится на процесс, а охи и ахи компьютерных врагов во время исполнения приказов более всего напоминают половой акт и менее всего... Гм, затрудняюсь сказать, что они напоминают менее всего, но совершенно точно создатели не рассчитывали на тот эффект, который в итоге производит их саунд.

Но я не чувствую себя господином и повелителем, Чингисханом, Наполеоном, Сталиным. Я не ощущаю, что я нахожусь в глубинах истории, я не слышу залпов орудий и бряцанья мечей. Я не сижу часами за компьютером, не ссорюсь с женой и не нарушаю пищеварение. Я могу оторваться от экрана легко и непринужденно, без уговоров самого себя "вот эту провинцию - и баста!", да и вообще такой ситуации возникнуть не может, ибо всего за пару-тройку часов становится ясно, кто в доме хозяин (ну, или не хозяин, хотя такое бывает и редко). Мне не снятся походы на Византию и планы развития авиадесантных частей.

Автор, в принципе, должен стараться быть объективным и в данном случае просто констатировать, что игра вполне хорошая. Но я не хочу, не могу, не буду объективен.

Потому что Diplomacy - совершенно не парадоксовская игра, и мне это очень, очень не нравится.

Вообще говоря, сомневаюсь, что итальянцы и русские согласятся с таким планом удара по Австрии

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0.40	ИТОГО
Графика	7 x 0.20	
Звук и музыка	5 x 0.10	
Оригинальность	7 x 0.20	6.8
Ценность для жанра	7 x 0.10	

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

The MOVIES™

Фабрика грез

- **Добро пожаловать в Голливуд!**
  Создай свою киностудию, порази всех новыми шедеврами и их кассовыми сборами, стань властителем умов и сердец кинозрителей всего мира!
- **Создавай свое собственное кино.**
  Теперь ты можешь снять фильм, который нужен именно тебе, фильм, в котором все будет правильно - то есть так, как считаешь нужным ты сам.
- **В твоей власти - все этапы производства кинофильмов: подбор актеров и актрис, создание сценария и декораций, съемка, монтаж и многое другое - то есть все то, что происходит на пути от замысла к киношедевру.**

The Movies © 2002-2005 Lionhead Studios Limited. Lionhead, логотип Lionhead, The Movies и дизайн The Movies являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Lionhead Studios Ltd. Все права защищены. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision Publishing, Inc. ATI и логотип ATI являются торговыми марками и/или зарегистрированными торговыми марками ATI Technologies Inc. Все права защищены. Microsoft, логотип Microsoft, Windows и логотип Windows являются зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation в США и/или остальных странах. Все права защищены. Все остальные торговые марки и торговые наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой «1С» по соглашению с компанией Activision.

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

ПОСЛЕДНИЙ МАГНАТ

ВЫБОР НАВИГАТОРА

А остальные пусть цитируют мультик "Фильм, фильм, фильм"!
И. Жилин. "Эпиграфология"

Жанр Management **Издатель** Activision, 1С **Разработчик** Lionhead Studios **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 1 DVD или 3 CD **Сайт** www.themoviesgame.com

Уже давно не было игры, которую я ждал бы, как ждал The Movies, и уже давно я так не боялся очередного, жестокого причем, приступа синдрома завышенных ожиданий. Последнее время студия Питера Молинье выдала на-гора еще два проекта для PC, и каждый из них разочаровал. Black & White II так и остался более игрушкой, нежели игрой, расстроив притом своей попсовостью немногих поклонников первой части, которых все устраивало. Fable: The Lost Chapters оказалась обычной линейной RPG без каких-либо откровений, разве что плохим парням пририсовывали рожки, а хорошим - нимб. На фоне таких релизов чего хорошего можно было ожидать от The Movies? Чего было вообще ожидать, я спрашиваю?

Во всяком случае, не игры, которая будет мучить меня неделями, подрывая и без того слабую желудочно-кишечную систему и внося разлад в мирные семейные отношения. Точно не игры, способной держать человека весь вечер до двух часов пополуночи, причем человека, точно знающего, что завтра вставать в полседьмого и вкалывать с девяти до шести. Не игры года, говорю вам, только не ее.

То есть Молинье нас всех обманул, за что ему большое спасибо.

Два капитана

The Movies держат на своих каменных плечах два атланта. Один - это менеджерский блок. Делая выбор между артхаусным продуктом для себя, игрожурналистов и горстки эстетов *(см. Black & White)* и игрой для массового потребителя *(см. Fable)*, Молинье остановился почти точно посередине. Однажды еще в Bullfrog он уже выходил на этой остановке, и тогда мир узрел чудный и до сих пор актуальный Theme Hospital. С точки зрения экономических стратегий сейчас у него получилось немного хуже, но все же очень неплохо. В конце концов, со времен убогого Hollywood Mogul у нас не было не то что достойного, а вообще никакого менеджера киностудии, притом что нас уж несколько лет подряд кормят тайкунами на тему фитнесс-клубов, тюрем, океанских лайнеров, желтых газетенок и тому подобной мелочи. Господи, да даже (пусть и примитивный) менеджер шоубизнеса мы получили, а кино? Кино было в загоне.

Второй атлант... Как его назвать, даже не знаю. Режиссерский блок? Наверное. В общем, как уже подчеркивалось в многочисленных превью, в The Movies можно самому снимать кино. Действительно самому и действительно кино, неповторяющееся и оригинальное. Возможности по созданию шедевров практически неограниченны, особенно в режиме sandbox, и люди уже сейчас создают чуть не эпические полотна. Каждый раз, когда я в этом режиме создаю очередной фильм класса B, продолжение своего же легендарного экшн-триллера двадцатых годов "Дровосек, убитый шлюхами", я поражаюсь объему работы, который проделал Молинье сотоварищи. Это просто адов труд, титанический объем. За одно это его можно и нужно уважать.

Кадр из романтического фильма 1932 года "Старлетка Шарлотт". Так уж сложилось, что играть романтические роли на моей студии могли только мужчины, и фильм получился про голубых. Но кассу собрал неплохую

Хороший пример, как НЕ НАДО планировать студию

Симсоподобное развлечение под названием "Одень звезду"

Снимается сцена поездки через леса и поля

Фабрика грез

Собственно, как все это происходит. У вас есть студия - поначалу просто большой (действительно довольно большой) кусок земли, огороженный солидным забором. Зданий, за исключением офиса по найму подсобных рабочих, не имеется, так что планировка участка полностью в ваших руках. Постепенно тут разместятся разного рода административные сооружения, служащие главным образом для найма: сценаристов, ученых, съемочной группы и актеров с режиссерами; добавятся рестораны и бары, клиника пластической хирургии и PR-офис. Но, главное, тут будут построены павильоны.

Павильоны бывают самые разнообразные и появляются постепенно (игра начинается в 1920 году, когда единственным выбором является просто сцена с задником). Есть изрядный набор декораций для вестернов, классические места действия фильмов ужасов: темные леса, заброшенные лачуги и, конечно, кладбища. Имеется все, что угодно, и для съемок военных фильмов, и современных комедий, боевиков и мелодрам, а также отдельный набор разного рода космических павильонов, предназначенных для фантастики.

Для многих декораций предусмотрены сменные задники, так что, допустим, пустыню можно оформить и в классическом духе вестернов, и как постапокалиптический пейзаж, а то и просто в виде пляжа. Кроме того, уровень освещения тоже штука настраиваемая (получаем как дневные, так и ночные кадры), да и погодных эффектов можно добавить вроде дождя или тумана.

Любой сценарий, будь то сгенеренный компьютерными авторами или самостоятельно выстраданный, состоит из сцен. Каждой декорации соответствует собственный набор сцен: в основном разного рода разговоры и драки. Общее их количество просто огромно, и вы можете выбрать для вашего фильма на свой вкус практически любое сочетание.

Что такое сцена? Гм. Очень хочется написать, что это сцена и есть, и закрыть тему, но так вы вряд ли чего поймете. Сцена - это эпизод, снятый в одном павильоне, в котором действуют манекены. Ну, по скриншотам должно быть понятно, как это выглядит, иначе не объяснишь. На место любого из манекенов подставляется любой из ваших актеров, и постепенно происходящее на экране становится фильмом. Фильмом, который сняли лично вы, пусть и из кубиков, заботливо приготовленных Молинье.

Хотя какие это, к чертовой матери, кубики, это куда более сложные штуки. Большинство сцен можно настроить на свой вкус, и нежный поцелуй превратится в мощный засос, а легкая пощечина - в полноценный удар в челюсть. Фактически, одна сцена может быть представлена в большом количестве ипостасей, а если помножить это на разных актеров, а затем на возможность этих самых актеров переодевать и гримировать (чуть не забыл - сцену тоже можно разнообразить реквизитом!), то количество вариаций становится просто неисчислимым.

Звук в фильмах почти отсутствует: только закадровая музыка и симзоподобное щебетанье, но истинные фанаты всегда смогут озвучить свое творение как их душе угодно, а для особо упорных встроенный инструментарий позволяет даже записывать собственную речь с микрофона и синхронизировать движения губ виртуальных актеров с речью. Излишне говорить, что фильмы можно экспортировать в формате .wma и выкладывать в Сеть, а также любоваться творчеством коллег по несчастью.

В общем, даже если бы Молинье сделал только один этот кинозаводик, он уже был бы достоин многого. Но прелесть ситуации в том, что кинозаводиком он не ограничился.

Все зло от них, мне б век их не видать

В том-то все и дело, что это не просто программа для создания любительского виртуального кино. Это виртуальная киноимперия, работающая по звериным законам бизнеса и производящая очень, очень настоящее впечатление.

Небольшой участок студии. Красный "Крайслер" - собственность ведущей режиссерессы

Фильмы нашей студии, что закономерно, во главе чартов

Не самая удачная церемония, но свое я все-таки получил

Сразу следует оговориться, что место действия - Голливуд. А Голливуд, государи мои, это чисто коммерческая среда, в которой единственное мерило успеха - касса. То есть, конечно, разнообразные призы тоже играют какую-то роль, но все же во главе всего Его Величество Доллар. И законы здесь голливудские: проект, который рассчитывает на серьезный успех, должен быть серьезно профинансирован. В систему The Movies не вписывается Родригес со своим первым фильмом за 8, кажется, тысяч баксов, и не вписываются мелкие студии, штампующие трэш-кино со скоростью пулемета. Это игра о больших студиях, больших масштабах и, по возможности, больших деньгах. Ну, и о звездах, конечно.

Ибо звезды - основной стержень, вокруг которого все вертится. Под звездами у нас понимают исключительно актеров и режиссеров, все прочие не получают много внимания ни от игрового движка, ни от игрока лично. Зато с ключевыми персонажами придется повозиться.

Понимаете, они все очень-очень капризные. Они быстро начинают скучать без работы и быстро устают на съемках. Они пьют, как лошади, и жрут, как тигры, ругаются между собой и при этом не особенно общительны. Им нужна высокая зарплата (и чтоб не хуже, чем у коллег!), личный трейлер (по возможности качественный и с пристойным участочком вокруг), не менее личные помощники (которые ничего не делают и только вьются вокруг "своей" звездочки). Помимо этого, их всех нужно регулярно переодевать, чтобы те соответствовали моде, и периодически класть в клинику на выправление морды (зрителю нравятся молодые лица, а не морщинистые рожи). Звезды - это масса забот, но они же приносят вам деньги, причем куда больше, чем на них тратится. О возврате нервов, потраченных на звездное успокоение, речь не идет.

Количество параметров у персонажа невелико, и даже Sims 2 дадут сто очков вперед The Movies в этом вопросе. Основные - это навыки и статус. Первые поднимаются, естественно, новыми фильмами либо репетициями, второй зависит от того, насколько вы звезду ублажили (смотри выше: зарплата, трейлер, ассистенты, далее везде) и, естественно, от успеха фильмов с ее участием. Периодически для выполнения игровых задач приходится прикладывать массу усилий именно к поднятию статуса, и времени с нервами на это тоже уходит порядочно.

При этом наша студия в этом мире не одинока. Есть конкуренты: поначалу их немного, но новые появляются постоянно. Конкуренты тоже выпускают фильмы, что влияет на интерес публики к тому или иному жанру (и может существенно подпортить вам сборы), они могут перехватить у вас звезду, что особенно неприятно; однако верно и обратное. Раз в пять лет на местном "Оскаре" вы соперничаете за набор статуэток, которые выдают не только отдельным актерам или фильмам, но и студиям в целом, например, за самый красивый участок или наилучший прогресс.

В общем, процесс захватывает. Как я сказал выше, чувствуется настоящесть всего происходящего, и хотя бы штампованным представлениям о Голливуде игра соответствует полностью.

Техника, деготь и пряники

Оценка выставлена высокая, и выставлена справедливо. В этом году не выходило ничего столь же играбельного и одновременно новаторского, и как я не люблю Сида Мейера, он этот раунд проиграл. К тому же The Movies направлена на весьма широкую аудиторию в силу своих технических особенностей: несмотря на очень пристойную графику, системные требования подходят даже для не самых современных машин. Конечно, тогда картинка не будет выкручена "на максимум", но поверьте, этого вполне достаточно.

Отдельными каплями дегтя в общем пчелином рае игры можно назвать разве что интерфейсные проблемы (не считать же недостатком изящно выполненный product placement автокорпорации "Крайслер"). Я, например, не понимаю, почему в режиме паузы можно только строить и больше ничего. Не сносить, не передвигать, не манипулировать со звездочками - ничего, только стройка. Общая процедура передвижения объектов вообще слишком запутана, а отчего в игре отсутствует бульдозер, мне и вовсе непонятно.

Еще, конечно, немного мешает тот факт, что ключевым параметром всей игровой системы является рейтинг студии. Студии с высоким рейтингом не испытывают проблем с персона-

И в самом деле: следующие пять лет будут работать очень неплохие бонусы, включая половинчатость звездных зарплат

В актерскую школу пришла новенькая, взять, что ли? В левом нижнем углу столпились фотографы; папарацци можно использовать для поднятия звездного статуса

Сцена с манекенами

Та же сцена, но уже с актерами

Сердце любой студии - бар и ресторан, ключевые места для снятия звездного стресса

лом, могут делать качественные фильмы и повышать свой рейтинг далее (особенно ярко это выражено в случае получения наград: каждая, как правило, тянет за собой другую). Студиям с низким рейтингом приходится куда туже, и выйти из пике им трудновато. Особенно тяжело становится с наймом персонала, даже не просто квалифицированного, а хоть какого. Учитывая, что изрядная часть садовников-операторов-сценаристов будет обречена на ассистирование капризным звездам, кризис рабочей силы иной раз может поразить вашу империю сильно и больно. И с последствиями.

Но все эти дегтярные мысли приходят в голову только после недели игры. А первую неделю, ручаюсь, вы просто будете сидеть и клепать шедевр за шедевром. Не отрываясь. Не думая.

Как снять шедевр: 10 советов от Ивана Жилина

Очень важно хорошо спланировать вашу студию. Хотя бы зайдите в режим sandbox, выберите там начало игры с уже отстроенным участком и посмотрите на планировку. Распределите место заранее. Поставьте в угол разного рода административные здания, которые редко посещаются: школу актеров и техперсонала, дом сценаристов, Post Production, Rehab и тому подобное. Отдельно - павильоны, по возможности недалеко от них участок под трейлеры и бар с рестораном. Рядом с павильонами обязательно casting office, чтобы народу было недалеко идти до места съемки.

Лаборатория - не самое нужное здание. Конечно, приятно быть впереди прогресса и всегда иметь отличную оценку критиков за уровень технологии, но больших дивидендов это не приносит. Во всяком случае, не увлекайтесь исследованиями, ученых можно переориентировать в ассистентов. Хотя, с другой стороны, много денег они не просят и в случае хорошего финансового положения не сильно тянут вниз бюджет.

Как только вы построите Custom Scriptwriting Office, вы должны обязательно дорабатывать все сценарии, которые пишут за вас подопечные, и доводить их рейтинг до максимально на данном этапе возможного. Выбирая сцены, смотрите на увеличение рейтинга в первую очередь, художественная сторона может подождать. Всегда лучше уложиться в минимальное количество сцен: так фильм будет быстрее снят, и звезды не успеют устать. Обязательно смотрите на новизну декораций, это очень важный фактор, который компьютер не всегда берет в расчет.

Post-Production office позволяет монтировать уже отснятый фильм, в том числе менять сцены местами. Так что, когда закончите создание сценария, перемешайте его так, чтобы сцены, снимаемые в одних декорациях, шли подряд - это избавит группу от лишней беготни по студии. Не забудьте потом перемонтировать!

Всегда используйте возможности, предоставляемые PR-офисом. Мощное оружие рекламы, бьющее точно в цель. Главное - не переусердствовать, а то критики немного обидятся.

Начинайте съемки только после того, как актеры и режиссер полностью избавятся от стресса и, по возможности, будут в очень хорошем настроении. Если процесс уж очень затянется и ваши подопечные устанут, обидятся и начнут бегать с площадки в самоволку до ближайшего бара, иногда имеет смысл прервать съемки и подождать, пока народ восстановится.

Проверьте состояние декораций, в которых будет сниматься фильм, и подремонтируйте их, если надо.

Не обязательно выпускать фильм в прокат сразу после окончания съемок, иногда можно чуть-чуть подождать смены настроения зрителей, чтобы выпустить кино в более подходящий момент. Только не кладите фильм совсем уж на полку, чтобы он не устарел технологически.

В идеале у вас должно быть две команды звезд: два режиссера, обязательно многостаночника (с навыками в двух минимум жанрах каждый, по возможности не пересекающихся), и по 1-3 актера на каждого. Периодически омолаживайте состав, чтобы разом не лишиться всех опытных актеров и не остаться с прелестной, но тупой молодежью.

Если на самом деле вам просто нравится снимать кино, а менеджер, в принципе, только мешает, идите в режим sandbox. Выберите максимально доступный год, максимальное количество денег, проставьте все галочки при выборе опций (главное - "моментальную съемку фильмов") и творите, сколько вашей душе угодно.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	10	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Оригинальность	10	x 0,20
Ценность для жанра	10	x 0,10

ИТОГО: **9.6**

Гнэл УНАНЯН

Сергей Титаренко докладывает объединенному штабу ТТХ "Стальных монстров"

НАЛЕТ НА ПИТЕР-ХАРБОР

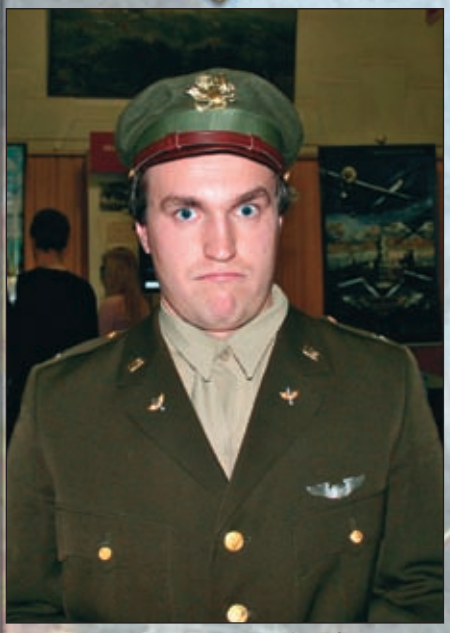
Питер встречал нас непривычно теплой и сухой погодой. На площади Московского вокзала нашу шумную ватагу уже поджидал уютный автобус, а чуть позже - обильный завтрак в истинно английском духе. Несмотря на относительную неопытность в части разработки игр, лестовцы накрепко затвердили старинную русскую поговорку "Коли журналист сыт, так и девелоперу легче", что не может не радовать, конечно.

Около полудня началась рабочая часть визита. Включили явно заказной дождик, видимо, для пущего антуража. Ну, действительно - что за Питер без дождя! Мы довольно бесцеремонно напросились в гости, но менеджера проекта Илью Боссова это ничуть не смутило, и он провел нас на второй этаж углового здания на пересечении набережной Фонтанки и Московского проспекта, где и располагается студия "Леста". Место, доложу я вам, весьма любопытное. Студия существует более десяти лет и успела очень многое сделать в области кино- и видеорекламы, компьютерной графики и анимации. Лестовцы крайне профессионально работают со звуком и изображением, что наглядно продемонстрировали во вступительном ролике к "Стальным монстрам", который срежиссирован и отснят ими на самом высоком уровне. Когда нам показали вполне профессиональную студию звукозаписи и видеомонтажную, я понял, что с озвучкой и интро у продуктов "Лесты" проблем нет и не предвидится.

Однако особенно засиживаться в гостях времени не было, следовало спешить к месту проведения презентации "Стальных монстров" - в Военно-исторический музей артиллерии. Несмотря на то, что я был в Питере раз десять, я не догадывался о его существовании, о чем теперь ужасно жалею. Выбор места презентации оказался чрезвычайно удачен. Само здание бывшего арсенала, огромная экспозиция артиллерийских систем и стрелкового оружия, охватывающая историю развития отечественной артиллерии от первых кулеврин до современных самоходок, как нельзя лучше настраивают на нужный милитаристский лад. Очень рекомендую всем любителям военной истории посетить этот музей, да и сам не премину, как только окажусь в Питере.

Непосредственно перед презентацией нас всех торжественно приняли в камикадзе и выдали по сто грамм императорских перед наступлением, что окончательно привело журналистскую братию в боевое расположение духа. Должен вам сказать, что разведка у нас в редакции поставлена исключительно правильно. К тому моменту, когда лестовцы официально презентовали свой второй игровой проект (первой, как вы помните, была "Антанта"), я уже успел тщательно пощупать сверхсекретную демо-версию и в процессе презентации больше отвлекался на специфическое питерское чувство юмора лестовцев, чем на фактический материал. Особенно понравились мне остров Бука, на карте Тихого океана и устрашающего вида саперные кусачки под названием "фичакат".

Детальную информацию об игре ищите в обзоре, который печатается в этом же номере, а мне позвольте передать вам разговор с руководителем проекта "Стальные монстры" Сергеем Титаренко, состоявшийся после презентации в японском ресторане за стопкой отменного сакэ.



Ведущий программист проекта Олег Федоров до сих пор удивляется, как ему удалось все это реализовать и не сойти с ума

В камикадзе принимали всех, даже девушек

Илья Боссов в роли радушного хозяина весьма убедителен

Навигатор игрового мира: Сергей, ну как? Понравилось игры делать? Будете продолжать?

Сергей Титаренко: Ага, очень! Конечно, будем! Собственно, уже продолжаем.

НИМ: А что именно продолжаете?

СТ: Вот собираемся прикрутить мультиплеер к "Стальным монстрам"

НИМ: Я тут видел ваш фирменный "фичакат". Много чего пришлось от "монстров" отрезать?

СТ: Да прилично. Но ничего такого, о чем стоило бы особенно жалеть. Основные задумки все реализованы. Вот, например, хотели стрельбу из главных калибров вставить, но получалось как-то слишком по-фински. Они же пока наведутся, пока зарядятся... долго все, нет действия, а значит - игроку скучно.

НИМ: Ну да, это понятно. Меня вот, как вирпила, подкупает режим симуляции самолетов. Насколько детальна физическая модель?

СТ: Мы предпочитаем называть этот режим аркадным, чтоб не попасть под огонь критики хардкорных симуляторщиков. Хотя у нас много чего просчитывается такого, чего в простой аркаде обычно не бывает. Вот, к примеру, если сбросить бронебойную бомбу на палубу линкора с высоты триста метров, она снесет надстройки, а корпус не повредит. А если с километра, то повреждения будут гораздо больше. Или, скажем, бомба большого калибра. Эсминец она прошивает насквозь, не взрываясь, а крейсеру достанется по полной программе.

НИМ: Вот даже как? А, например, отказы торпед реализованы?

СТ: Было такое сначала, а потом отказались. Понимаешь, это вводит игрока в заблуждение. Он же видит, что попал, а результата никакого. Мы решили учитывать этот фактор переменным уроном. Иногда торпеда наносит урона меньше, чем обычно.

НИМ: А как насчет модели повреждений кораблей?

СТ: Пока отдельно обсчитывается только урон корпусу, орудийным башням и точкам ПВО. Но планируем добавить расчет повреждений различных систем типа радаров, катапульт и тому подобного оборудования.

НИМ: Ребята, жаль с вами расставаться, но пора на вокзал.

СТ: Спасибо, что приехал. Пиши, если что, координаты-то есть теперь.

"Невский экспресс" стремительно нес меня сквозь надвигающиеся сумерки. Впереди ждала Москва, а там, за спиной, дымили трубы линкоров, расправляли крылья палубные самолеты, и стальные армады двигались навстречу друг другу, чтобы сойтись в крупнейшей за всю историю человечества битве на море.

Монстр, ну чем не монстр?

Чего только нет на карте Тихого океана! Вот и остров Бука имеется.

Гнэл УНАНЯН

КИНГ КОНГ vs. ГОДЗИЛЛА

Это отличный самолет. Быстрый, высотный, маневренный... Есть только один маленький недостаток - не летает.
Древнейший авиа-анекдот

Жанр Multi-strategy **Издатель** Бука **Разработчик** Lesta **Рекомендуется** Pentium 4 3 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.steelmonsters.com

В годы ранней юности, когда я думал набрать команду и сделать единственно правильную игру, была у меня мечта о космическом мега-симуляторе. Я хотел создать сильно расширенную версию Wing Commander, в которой пилоты сражались бы не только в космосе, но и в атмосфере, а также имели бы возможность приземляться, трансформировать свои истребители и бомбардировщики в огромных роботов и вести бои на поверхности планет на манер Mechwarrior. Мне виделось, как игрок, продвигаясь по сюжету, растет в чине и постепенно получает под свое командование все больше кораблей и солдат, вот он с мостика флагманского корабля следит за битвой, совсем как в Master of Orion, как лично ведет в бой ударные силы... Все это осталось в области несбывшегося, но ощущение такое, что не у одного меня были подобные мечты.

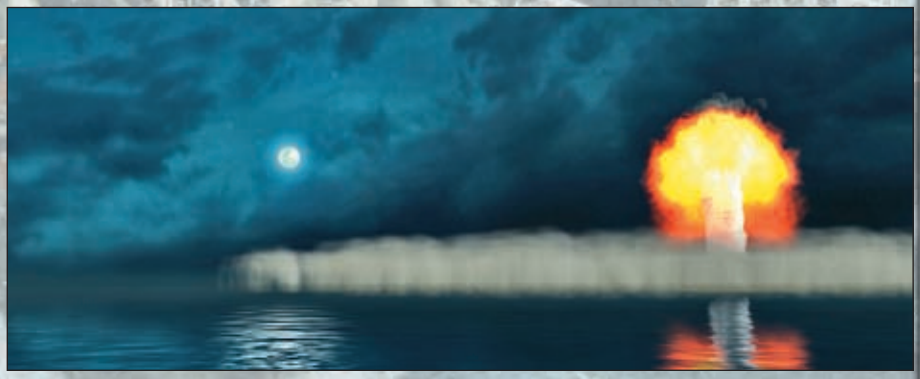
Смесь пилота с кашалотом

Идея совместить в одной игре виды геймплея, присущие различным жанрам, всегда привлекала разработчиков. Ничего удивительного в этом нет: чем разнообразнее содержание вашей игры и чем больше свободы вы предоставляете игроку, тем больше людей купит ваш продукт и тем дольше он продержится на винчестерах. Однако мало кому удавалось гармонично разместить различные жанры в рамках одной игры. Я вот так, навскидку, не припомню ни одного тайтла, о котором можно было бы сказать: "Вот это - безоговорочно успешный опыт совмещения жанров".

Ошибки разработчиков при создании подобных конструкций типичны и давно известны. Как правило, одной из жанровых составляющих уделяется намного больше внимания, чем другим. В результате обделенные части геймплея кажутся игроку скучными в сравнении с основной частью, и он либо отдает все на откуп AI, либо забрасывает игру. Иногда случается так, что разработчики напихивают в игру так много всяких нюансов, что просто в глаза рябит. Такого рода игры можно узнать с первого взгляда по обилию информационных меню, сложному интерфейсу и плачевным продажам.

Мне думается, что лестовцы поняли две очень важные истины: во-первых, много и заморочено - это разные вещи, а во-вторых, равновесие важнее веса. Попытаюсь пояснить свою мысль.

В "Стальных монстрах" действительно много геймплея. Это очень большая игра, пожалуй, даже больше, чем игры серии Total War. Прокручивать время на ускоренном режиме вам практически не придется. В каждый произвольно взятый момент времени игроку есть чем заняться. Хозяйство большое и беспокойное, масштаб действий и размер подконтрольной армии напоминает незабвенный Harpoon. Прибавьте сюда заботы о развитии баз, менеджмент ресурсов, развитие науки и дизайн боевых единиц, участие в локальных сражениях, и вам станет понятно, что нагрузка на игрока приличная. Однако механика "Стальных монстров" сложна ровно настолько, чтобы быть интересной, ни на йоту больше. Нет того запутанного кошмара игровых взаимосвязей, который был в Outpost, например. То есть играющему вменяется довольно много разнообразных обязанностей, но все они достаточно просты и понятны. Кроме того, предполагается, что любую из своих многочисленных забот вы можете переложить на плечи AI простым нажатием соответствующей кнопки в меню автоменеджмента, и машина будет делать то, чего вам лично делать не хочется.



Модели самолетов выполнены на ура. "Даунтлес" прямо как живой

Эта штуковина под брюхом "Корсара" - не что иное, как крылатая ракета

Второй важный момент заключается в том, что все три составляющие (глобальная стратегия, тактика и аркада) в равной степени интересны, одинаково тщательно продуманы и взаимосвязаны.

То есть дизайн-документ "Стальных монстров" великолепен. Посмотрим, как обстоит дело с реализацией.

Не слишком Тихий океан

Предлагаемый "Стальными монстрами" размах действий способен произвести впечатление даже на бывалых стратегов. Посудите сами: сто двадцать семь секторов Тихого океана, примерно в половине можно основать базу. В начале исторической кампании армия каждой из сторон насчитывает порядка пятисот кораблей, несколько тысяч самолетов, сотни тысяч солдат. Есть где разгуляться истинному стратегу, не правда ли? Да и объединение сил в формации - это вам не десяток танчиков рамкой обвести. Вы только послушайте, как звучит: "68-й ударный флот линкоров". Это ж форменный бальзам на душу! А как заглянешь в список юнитов - сердце радуется: пятьдесят восемь кораблей, более сотни самолетов, тридцать пять тысяч с лишним военнослужащих. Вся эта армада аккуратно расфасована по дивизиям, полкам, дивизионам, эскадрильям и прочим подразделениям помельче, которые можно в любой момент времени расформировать или, наоборот, дополнить. А теперь представьте себе, что в вашем распоряжении находится два десятка подобных группировок и еще около сотни более мелких подразделений, которые можно объединять и разделять как душе угодно. Нравится? Мне тоже.

Я не зря вспоминал про Harpoon, ощущения от "Стальных монстров" очень похожие. То же реальное время, которое при желании можно ускорить или поставить на паузу, те же огромные морские соединения, те же огромные расстояния, разделяющие противоборствующие стороны, то же исключительное значение разведки. Все это бередит в душе воспоминания о былых временах, когда я просиживал до утра за картой Северной Атлантики, ломая голову над тем, как пробить ПВО авианосной группы.

Помимо всего прочего, начинать рассказ о "Стальных монстрах" надо со стратегической составляющей еще и потому, что именно этот пласт геймплея является основой всей игры. От того, что вы делаете на глобальной карте и в разделах технологического развития и модификации юнитов, зависит то, что вы будете делать в тактической и аркадной части.

Львиную долю времени в стратегическом режиме отнимают заботы о развитии технологий и модификации юнитов плюс строительство баз и менеджмент ресурсов. Экономическая система "Стальных монстров" весьма оригинальна. Ресурсы (а их всего четыре - деньги, нефть, железо и алюминий) добываются на базах и направляются в метрополию, а именно в три-четыре главные базы на побережье Японии или США. Из метрополии же на островные базы идет поток военных грузов: боеприпасы, специальное оборудование типа радаров и пусковых установок, инженеры и т.д. Кроме того, новые юниты и специальные изделия (точки ПВО, артустановки береговой артиллерии, радиостанции) строятся только на главной базе. Таким образом, между метрополией и передовыми форпостами постоянно поддерживается плотный транспортный поток. Надо ли объяснять какие возможности открываются для вдумчивого стратега в связи с протяженностью коммуникаций противника?

Экономическая инфраструктура баз также весьма оригинальна. Дело в том, что темп добычи ресурсов для каждой базы фиксирован. Однако для того, чтобы сохранить и вывезти до-

Ну, вот, где-то здесь и находится та ударная группировка противника, которую нужно срочно обезвредить

Некоторые ракурсы поразительно похожи на знаменитый "Перл-Харбор" от Медокса

Над красой и гордостью императорского флота, линкором "Ямато", сгустились тучи

бытое, нужно, во-первых, построить склады, где это все будет храниться, а во-вторых, проапгрейдить их, чтобы минимизировать потери. Оборонительный комплекс базы состоит из системы ПВО, оборонительных сооружений, береговой артиллерии и бомбоубежищ. Также необходимо строить казармы для размещения личного состава, который пригодится в случае высадки вражеского десанта. Кроме того, от количества инженеров (а им тоже надо где-то жить) и их квалификации зависят темпы возведения зданий.

Третьей составляющей любой базы является транспортная инфраструктура, состоящая из порта и аэродрома. Дело в том, что погрузка и разгрузка происходит не мгновенно. Так что хорошо развитый порт уменьшает простой дефицитных транспортов и танкеров. Что касается авиации, то тут все просто: плохой аэродром - это частые аварии при посадке и невозможность принимать тяжелые самолеты.

Технологический прогресс сдерживается только наличием денег. Советую уделять развитию технологий самое пристальное внимание, поскольку апгрейд юнитов окупается сторицей. Если, например, к концу сорок первого года ваши подлодки уже снабжены шноркелями, сонарами и имеют на вооружении торпеды с магнитным взрывателем, то противник, не располагающий соответствующими технологиями, будет практически беспомощен. А если бы, скажем, линкоры класса "Ямато" в реальности имели те средства обнаружения целей и управления огнем, которыми снабдил их я, то американцы трижды подумали бы прежде, чем лезть в драку. Жаль только, что перестраивать существующие юниты можно исключительно на базах метрополии, так что приходится выводить соединения на месяц-другой из строя.

Создавать новые модификации юнитов следует весьма вдумчиво. Во-первых, апгрейдить корабли и самолеты всякий раз, когда придумается какая-нибудь новая штуковина, весьма накладно, так что состав каждого апгрейда нужно планировать загодя. А во-вторых, бездумная накачка юнита новейшими устройствами может в результате снизить его боеспособность. Особенно это касается авиации, где избыточный вес способен свести на нет все усилия по модернизации данного типа самолетов.

Не могу не указать на подводные камни, обнаруженные в процессе игры. Во-первых, не доверяйте AI перевозку грузов и людей. Понимаю, что это утомительно и сложно, но заниматься снабжением войск придется вручную. В противном случае получите бессмысленное перетаскивание ресурсов в метрополию и обратно, ожидание загруженными караванами неизвестно чего в портах по нескольку недель и прочие прелести неотлаженного AI. Система сообщений, позволяющая фиксировать все стадии процесса (прибытие каравана транспортов в порт назначения, окончание разгрузки и т.д.), существенно облегчает жизнь в части управления ресурсами.

Зато вот строительство и апгрейд баз, тренировку солдат, пополнение и обслуживание заходящих на базу формаций можно безбоязненно автоматизировать, с этим кремниевый разум справляется отлично.

Вторая проблема связана с тем, что разработчики не разрешают нам посылать на объединение более крупные или равные по размеру силы. То есть приказать дивизиону эсминцев присоединиться к ударной дивизии крейсеров можно, а наоборот - нельзя. Не знаю, чем продиктовано такое ограничение, но последствия оно имеет самые плачевные. Представьте себе, что дивизион подводных лодок остался без топлива посреди моря. Послать

"Ямато" вступил в бой. Обратите внимание, эта модель еще не усеяна зенитками в три ряда

"Авенджеры" уходят от зенитного огня. Если бы не схематичная горушка на заднем фоне, картинку можно было бы принять за снимок из приличного авиасимулятора

Если очень постараться, то к середине войны у японцев появляются вот такие реактивные красавцы

им на выручку дивизион танкеров нельзя (это формация равного размера), а послать на соединение с дивизией снабжения невозможно - топливато нет, сдвинуться с места подлодки не могут. Получается, что дозаправить или снабдить боеприпасами в открытом море самую мелкую боевую единицу (для кораблей это дивизион) невозможно.

В связи с этим, я вынужден был переформировать все самостоятельно действующие дивизионы в дивизии, то есть в формации более высокого ранга, чтобы в любой момент можно было присоединить к ним корабли снабжения и восстановить боеготовность формации.

Кроме того, не пользуйтесь опцией "Автобитва", если перевес сил меньше, чем четыре к одному, или если ваши войска не сбалансированны по своему составу. Не знаю, как и что там считается, но результаты вас наверняка огорчат.

Отдать швартовы!

Тактический уровень задуман еще эпичнее, чем стратегический. Максимальное количество кораблей, доступное на тактической карте, равно пятидесяти. Самолетов - тех вообще две сотни. То есть можно устроить очень "большой бада-бум", как говорил главный герой в одном известном кинобоевике. Реализация вполне соответствует задумке: графика - выше всяческих похвал, море и облака - на твердую пятерку, земля чуть похуже, но для стратегии вполне сойдет. Модели юнитов, взрывы, дымы, следы от торпед, всплески на воде, отражения и тени - все радует глаз, да и звуковое оформление не подвело.

Сам геймплей довольно удачно разнесен по времени между кораблями и самолетами. Дело в том, что разработчиками строго соблюден временной масштаб, и в воздухе все происходит гораздо быстрее, чем на море. Поэтому игрок может раздать приказы

Ночные атаки подлодок фатальны. Видимость напрямую зависит от погоды и времени суток

кораблям и некоторое время не вспоминать о них, занимаясь действиями авиации. К тому времени, когда моряки выполнят текущий приказ, пилоты успеют прилететь, отбомбиться и лечь на обратный курс. Кроме того, каждому юниту можно указать линию поведения, предпочитаемую дистанцию и подробно расписать приоритетность целей. То есть грамотно настроенный AI линкора или крейсера может действовать вполне самостоятельно. Да и вообще интерфейс продуман и выполнен на высочайшем уровне. Ни разу мне не пришлось искать какой-то орган управления или досадовать на недогадливость разработчиков, забывших реализовать какую-либо функцию. Насыщенность геймплея и детализация игровых факторов также на высоте. Все, что присутствует на экране, несет смысловую нагрузку. Самолет-разведчик корректирует огонь линейных кораблей, низколетящие пикировщики практически не имеют шансов поразить цель, эсминцы, не имеющие сонаров, определяют положение подлодок по следам торпед. Повторюсь, все, что вы видите на тактическом экране, - это реально задействованные игровые факторы, а не просто украшательства. Одним словом, великолепная тактика, просто изумительная. Жаль только, что играть в нее нельзя. Почему? Да потому, что физически невозможно!

О систематических вылетах, зависаниях, глюках и самопроизвольных перезагрузках позвольте мне не рассказывать. Давайте спишем это на то, что система у меня плохая, железо неправильное, настройки корявые, а сам я - распоследний ламер. Готов согласиться со всеми этими стандартными отмазками разработчиков, элементарно не успевших нормально протестировать продукт.

Но чем объяснить крайне низкую производительность при сколько-нибудь значительном сражении? Почему бой шести подлодок против четы-

рех эсминцев и нескольких гидросамолетов вводит в ступор систему на базе Pentium 4 с частотой 3 ГГц, когда заявлено, что все должно летать при 1,7 ГГц? Причем, судя по тому, что урезание графики не помогает увеличить фреймрейт, узким местом является просчет AI, баллистики и физики движения юнитов. Не помогает ни гипертрейдинг, ни гигабайт оперативки.

Мною проведен следующий эксперимент. В бой был введен полк истребителей A6M-40 (собственная модель, в реальности таких "Зеро" не было) в составе девяти самолетов. Противник выставил пять эсминцев, две подлодки и поднял в воздух звено гидросамолетов. Фреймрейт при этом колеблется в районе 30-40 кадров в зависимости от ракурса и количества объектов в кадре. Вводим в бой линкор класса "Ямато" и два крейсера "Агано", количество кадров в секунду падает вдвое. А уж когда корабельная ЗА начинает палить по самолетам, форменное слайд-шоу начинается. Спрашивается, зачем было обещать масштабные сражения, если даже мелкая стычка не по зубам средней игровой машине? Идем дальше. В процессе боя периодически происходит спонтанная перезагрузка карты, причем все юниты оказываются в списке резервов, попытка же выставить их снова на поле боя приводит к немедленному вылету игры в операционную систему. Карты некоторых регионов не грузятся принципиально. Любая попытка перейти на тактический экран в районе Манилы, например, приводит к вылету на десктоп без каких-либо объяснений. Повторная инсталляция игры ситуацию не изменила.

Традиционные проблемы со "старфорсом" хоть и не могут быть отнесены непосредственно к игре, но приятных ощущений, понятное дело, не прибавляют.

Искусственное ограничение количества юнитов на поле боя тоже не самый лучший выход. Представьте себе: декабрь 41 года, я атакую Перл-Харбор. В Жемчужной гавани базируется шестьдесят один корабль и более трех сотен самолетов, примерно столько же пришло в составе атакующего флота. Если численность юнитов в тактическом экране ограничена десятью кораблями и тридцатью самолетами, то бой может затянуться на несколько часов реального времени, поскольку и я, и противник будем вводить подкрепления по мере уничтожения юнитов. На практике, правда, такого не случалось пока что из-за регулярных глюков. Собственно говоря, мне так и не удалось нормально закончить ни одного тактического боя, все мои сражения завершались пока только перезагрузкой машины.

Ручная работа

Режим непосредственного управления юнитами разработчики скромно называют аркадным. На мой взгляд, эта скромность излишняя, аркадой тут и не пахнет.

Поскольку на кораблях процесс сводится к отстрелу воздушных целей, то давайте сосредоточимся на самолетах.

Ощущения от полета в "Стальных монстрах" примерно такие же, как от "Ил-2:3С" на самом легком уровне сложности. То есть все компоненты приличного симулятора в наличии, но предельно упрощены. Впрочем, не настолько, чтобы управлять с клавиатуры было проще, чем при помощи джойстика. Наличие последнего крайне желательно. Из аэродинамических явлений реализованы сваливание и разрушение конструкции при превышении максимально допустимой скорости. Довольно достоверно отражена работа механизации крыла и шасси. Единственно, что слишком упрощено, на мой взгляд, - это стрельба и модель повреждений. Стрельба явно аркадная, в воздушном бою даже точка упреждения показывается, а для бомбардировщиков - точка падения бомбы. Повреждения же наносятся машине в целом, потрепанный самолет плохо слушается рулей и теряет скорость, никакой детализации или критических повреждений типа потери управления или заклинивания движка нет. Однако дело не в этом. Режим симулятора в "Стальных монстрах" не хочется относить к аркадам в основном потому, что он не оставляет после себя привкуса аркадности. Ни упрощенная аэродинамика, ни маркеры, ни бесконечный боезапас, ни внешние виды не позволяют расслабляться и чувствовать себя центром вселенной. Нет никакой надежды, что вот сейчас мы вселимся в первый попавшийся Ki-61 и в одно лицо разгоним вон те тридцать B-24. Усевшийся в кабину самолета игрок чувствует себя не главным мега-разрушителем в радиусе трех парсеков, а рядовым солдатом в большой и напряженной схватке. В то же время удачно сброшенная торпеда или умело запущенная ракета могут потопить вражеский флагман и решить исход боя. Это очень правильный ход разработчиков, с одной стороны, не позволяющих игроку разрушить баланс тактического сражения, витая над полем боя подобно архангелу Гавриилу, а с другой стороны, дающих ему шанс лично отличиться и переломить ход событий там, где AI наверняка оплошал бы. Если бы не описанные выше технические проблемы, то к этой части игры не было бы совершенно никаких претензий. Все сделано очень атмосферно, в меру детализировано и вполне может увлечь даже тех, кто не такой большой любитель полетать, как я.

Большому кораблю...

"Стальные монстры" - проект крупный и многообещающий. Концепция и набор дизайнерских решений, движок игры, ее внутренняя механика потенциально способны вывести игру на самый высокий уровень. Однако неровное техническое исполнение, проблемы быстродействия, некоторые пробелы в геймплее пока тянут игру ко дну. Хочется верить, что работа надо ошибками будет проведена так же тщательно и добросовестно, как это было с разработкой идеи и общего дизайна игры. Именно эта надежда и вера в силы питерских разработчиков позволила нам выставить тот рейтинг, который вы видите. Это такой аванс и жест доверия. В теперешнем своем виде игра на столько не тянет, конечно.

При надлежащей доработке "Стальные монстры" способны произвести фурор не только среди российской аудитории, но и во всем мире. Хватило бы у "Лесты" терпения и навыков, а у "Буки" - денег.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0.40	ИТОГО
Графика	9 x 0.20	8.4
Звук и музыка	8 x 0.10	
Оригинальность	9 x 0.20	
Ценность для жанра	8 x 0.10	

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

«Периметр: Завет Императора» – игра, продолжающая традиции знаменитой стратегии в реальном времени «Периметр», заслужившей множество наград российской прессы

ФИРМА "1С"

© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2005 К-Д ЛАБ. Все права защищены.

К-Д ЛАБ

Гнэл УНАНЯН

ДЕ-ЛЕГАТЫ ИМ-ПЕРИМЕТРА

Жанр RTS **Издатель** 1С **Разработчик** KDV **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц , 512 Мб RAM, видеокарта 128 Mb
Количество дисков 2 CD **Сайт** games.1c.ru/perimeter/rus/game.html

Одна из основных заповедей программирования гласит: "Если чужой код работает как надо, ничего там не трогай". Следует признать, что люди в KDV точно знают, к чему можно прикасаться в сакральных схемах КранКа, а к чему - нельзя. В соответствии с этим знанием они и поступили: протерли тряпочкой фары, попинали ногой шину, побибикали рекламным клаксоном и готово. Что ж, здравомыслие и практичность не могут не вызывать симпатии в наш сугубо коммерческий век, но хочется еще, чтобы запросы соответствовали проведенной работе.

Ранний раш силами пяти Шокеров очень опасен. Когда же база обрастет обороной, они перестанут быть серьезной угрозой

То, что из "Периметра", как из песни, слов не выкинешь (да и добавить, в общем-то, тоже нечего) известно всем. Тем не менее, идея что-нибудь прикрутить или навесить не оставляла осиротевшую KDV. Результат этой idea fix, называющийся "Периметр: Завет Императора", недавно попал на полки магазинов, а чуть позже - нам на зубок.

Орешек оказался довольно крепким, но на вкус мало отличающимся от оригинала. Кропотливое изучение под микроскопом выявило следующие отличия.

Введено новое строение - электрическая лаборатория. Ну, здесь все ясно: строим, три раза апгрейдим, получаем доступ к новым юнитам. Посмотрим, какие плоды зреют на этой, прямо скажем, тоненькой веточке.

Во-первых, появилась электрическая пушка. Приобретение, мягко говоря, сомнительное. Новоиспеченная турель совершенно аналогична лазерной пушке за исключением возможности поражать вражеские Ядра и Трансмиттеры. Стоит ли за это, на мой взгляд, бесполезное для оборонительного сооружения свойство, платить втрое больше энергии - каждый должен решить сам. Лично мне больше нравится Искоренитель, а лучше пара. Более эффективного инструмента для подрыва энергосистемы противника я просто не знаю.

А это кто прилетел? Ага, стайка Махаонов... ну, что ж, милости просим. Для легкого летающего робота новичок слишком живуч, да и показатель брони 3 как-то плохо вяжется с общим обликом и статусом. Тем не менее, налет Махаонов вряд ли вас впечатлит. Урона они наносят мало, так что две-три ракетницы способны отразить атаку пяти-шести Махаонов без каких-либо последствий.

Идем дальше. Шокер заявлялся в качестве соперника Лимо, но с уроном 10/10 (у Лимо, напомню, 50/50) он вряд ли сможет составить конкуренцию одному из самых эффективных юнитов "Периметра". Ситуацию несколько исправляет меньшая стоимость и большая живучесть Шокера, но его выраженная направленность на уничтожение строений плохо согласуется с обрезанным уроном.

Старший юнит в электрической ветке называется Кондуктор и является тяжелым летающим роботом, поражающим все типы целей в определенном радиусе. Штука весьма грозная, особенно ценная тем, что аккуратно выносит юниты и строения, не повреждая при этом ландшафта, что позволяет быстро осваивать очищенную от противника территорию, не ожидая, пока Бригадиры восстановят площадку.

Карты уровней потеряли ту сюрреалистическую эстетику, которая пронизывала миры оригинального "Периметра". В "Завете Императора" они больше похожи на шахматную доску, чем на картины Дали. Не могу сказать, что играть на них скучно, но дыхание ровное, тахикардии не наблюдается. В любой другой игре я бы проглотил подобный дизайн уровней, не морщась, но не в "Периметре". Друзья мои, это же Спанж, а не Техас после ядерной войны!

Сюжетная часть и брифинги довольно добротны, единственное, что мне непонятно, почему роль Императора исполняет Человек Похожий На КранКа да еще и в гриме головы профессора Доуэля.

Однако удивительнее всего, что продукт, так мало отличающийся от оригинала, выходит на двух дисках и продается по цене полновесной игры.

Именно ввиду незначительности нововведений мы решили не присваивать самостоятельного рейтинга этому продукту, несмотря даже на то, что устанавливается и работает он независимо от оригинального "Периметра".

Как видим, четыре Махаона бессильны против одной электропушки

А вот и Кондуктор прилетел, сейчас начнет билетики проверять

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

"Самый лучший на сегодняшний
день симулятор подводных лодок."

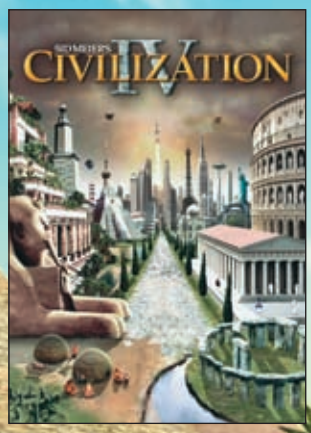
Журнал "PC игры", №6/2005

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC

1С ФИРМА «1С»
UBISOFT

Silent Hunter III © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
©2005 Перевод на русский язык ООО «Логрус». Все права защищены.
©2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Владимир ВЕСЕЛОВ



ГЕНИАЛЬНО, КАК ВСЕГДА

Что мне нравится в черных лебедях, так это их красный нос.
Юрий Коваль. "Приключения Васи Куролесова"

Жанр Глобальная стратегия **Издатель** Take Two **Разработчик** Firaxis Games **Рекомендуется** Pentium 4 2,4 ГГц, 768 Мб RAM
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.2kgames.com/civ4

Все человечество делится на две части: тех, кто с нетерпением ждет каждой новой части "Цивилизации", и тех, кто ее не ждет. И хотя вторых гораздо больше, первые мне как-то ближе и милее. Я мог бы сказать, что именно они, поклонники "Цивилизации", составляют лучшую часть населения мира. Но, поскольку я и сам принадлежу к этой категории, из скромности промолчу.

Если же вы по какой-то причине относитесь к большинству, т.е. появление очередной части Игры Всех Времен и Народов вам по барабану, не отчаивайтесь - для вас еще не все потеряно. Ознакомьтесь с данной рецензией и приступайте к игре. Уверен, очень скоро вы окажетесь в рядах меньшей, но лучшей части человечества. А если после этого вы просветите одного-двух своих приятелей, эта лучшая часть может вскоре стать и большей.

Раз уж я взялся просвещать неофитов, начну с далекого прошлого.

Немного истории

Первый вариант Игры всех времен и народов появился в 1991 году. Вопреки распространенному заблуждению, "Цивилизация" вовсе не была первой глобальной стратегией. В то время уже существовало немало игр, в которых игроку приходилось руководить более-менее крупным государством, и в них присутствовали многие элементы, которые великий Сид ввел в свою игру. Так что его заслуга вовсе не в том, что он изобрел жанр, а в том, что он определил его законы.

Во главу угла Мейер поставил города. Только они давали средства, которые можно было тратить на научный прогресс, только в городах позволялось производить юниты, которые позволяли открывать новые земли, осваивать территории и вести войну с соседями. Вся остальная территория, лежавшая вне радиусов влияния городов, могла представлять какую-то ценность только в плане создания на ней новых городов. На долгие годы, до выхода третьей "Цивилизации", такая схема считалась каноном жанра.

Вторым краеугольным камнем первой "Цивилизации" было разветвленное дерево технологий, причем с ним был тесно увязан рост самих городов и их промышленного потенциала. Естественно, и военная сила страны напрямую зависела от ее научного потенциала. Вот этот аспект так и остался основным для глобальных стратегий, как ни пытались его модернизировать.

Наконец, третьим столпом "Цивилизации" стала возможность устанавливать по своему выбору форму правления. В первой игре форм правления было немного, и, собственно говоря, выбирать особо не приходилось. Демократия "рулила однозначно", так что задача игрока была, как можно раньше открыть ее и, предварительно поюзав Монархию и Республику, установить в своей державе демократический рай.

Одним движением колесика мыши можно опуститься до земли...

... или подняться выше облаков

Вторая часть "Цивилизации" появилась через пять лет, в 1996-м. После ее выхода на стратегических форумах раздался дружный вопль: "Ничего нового! Чисто косметическая правка! Сид Мейер исписался!" Надо сказать, что такие вопли будут сопровождать выход каждой последующей серии великой игры, каждого адд-она к ней (сейчас уже имеется масса таких сообщений по поводу четвертой части). Обращать внимание на них не стоит, потому как исходят они от людей, погонявших игру несколько часиков на самом низком уровне сложности.

Возвращаясь ко второй "Цивилизации", скажу: все эти критики просмотрели ее главное отличие от первой части - неограниченный терраморфинг. Благодаря новому юниту со скромным названием "Инженер", появилась возможность растапливать вечную мерзлоту, срывать горы и насыпать холмы посреди равнин. В результате города теперь можно было основывать в любой точке карты, а потом, пригнав толпу Инженеров, превращать окрестности в рай земной.

Второе кардинальное новшество относилось к политике. При Демократии и отчасти Республике теперь нельзя было начинать войну по собственному произволу. Парламент страны в большинстве случаев накладывал вето на ваше решение. И только обзаведясь ООН, вы получали право проводить "миротворческие акции" по собственному усмотрению.

Вскоре после выхода второй "Цивилизации" произошло событие, повергшее в уныние поклонников этой игры: Сид Мейер покинул MicroProse и потерял все права на фирменную марку Civilization. Казалось, история серии подошла к концу. По счастью, сам Мейер так не считал.

В 1999 году появилась игра, с названием, очень много говорившим фанатам "Цивилизации". Это была знаменитая "Альфа Центавра". Напомню, что единственным вариантом победы (кроме уничтожения всех конкурентов) в первой игре было строительство космического корабля и достижение им системы Альфа Центавра. И уже тогда, в начале девяностых, поклонники Мейера ожидали, что в скором времени старина Сид расскажет им, что же будут делать переселенцы на новом месте. С некоторой натяжкой таким продолжением можно было считать Master of Orion, который частенько так и называли "Цивилизация в космосе". Однако это была совсем другая игра, со своими достоинствами и недостатками, так что далеко не все фанаты "Цивилизации" стали фанатами MoO. И вот, наконец-то, последовало настоящее продолжение.

Надо сказать, в "Альфа Центавре" было очень много нового. Главным новшеством была трехмерность мира. Теперь каждый квадрат на карте имел высоту над уровнем моря или глубину под ним. Причем эти высота и глубина прямо влияли на то, сколько и каких ресурсов может производить данный квадрат. В зависимости от господствующих ветров одни склоны гор были более плодородны, а другие менее. Кроме того, игрок, вооруженный технологиями далекого будущего, имел возможность повышать или понижать высоту местности, создавать новые реки и т.д.

Это новшество было действительно революционным, причем влияло оно абсолютно на все аспекты игры. Например, пролив, отделявший вас от агрессивного соседа, в один далеко не прекрасный день мог вдруг превратиться в твердую сушу. Или приличная часть вашей державы с богатыми городами и развитой инфраструктурой вдруг могла оказаться на морском дне.

Вторым важным новшеством было разделение единого понятия "форма правления" на четыре части - политику, экономику, культуру и "общество будущего". В каждом блоке имелось четыре варианта, так что общее количество возможных форм возросло весьма значительно. Но главное не в количестве, а в качестве - теперь не стало единственного, предпочтительного для любой цивилизации варианта, все зависело от конкретной ситуации.

Экран религии. Как видите, в России все поголовно индуисты

Бомбовые удары стали куда менее эффективны. Теперь самый совершенный бомбардировщик не способен потопить не то что линкор, но и дряхлую галеру

Остальные новшества (возможность создавать собственные типы юнитов, модернизированное дерево технологий и т.д.) были не столь революционны, так что останавливаться на них не стоит.

Примерно в то же время появились целых две "Цивилизации без Сида Мейера". Я говорю о Civilization: Call to Power от Activision и Civilization: Test of Time от MicroProse. Надо сказать, обе попытки использовать раскрученное название в отрыве от его творца были неудачны. Игра от Activision оказалась настолько слабой, что в "Навигаторе" даже не было ее обзора! Дело в том, что ругать игру, носящую столь славное имя, не поднялась рука, а похвалить было совершенно не за что. Ну, а игра от MicroProse была все той же второй "Цивилизацией", к которой прикрутили несколько сомнительных фишек вроде возможности играть сразу на двух картах.

Не буду рассказывать о событиях, приведших к воссоединению творца и его детища. Главное, что вскоре после кончины MicroProse, было объявлено, что сам Сид Мейер приступил к созданию долгожданной третьей "Цивилизации". И старина Сид показал своим поклонникам, что есть еще порох в пороховницах!

Смело отказавшись от многих, казалось бы, незыблемых и установленных им самим канонов, Мейер создал совершенно новую игру. Чего стоила одна система ресурсов, изменившая геймплей до неузнаваемости. Впрочем, рассказывать в подробностях об этой игре нет надобности, она еще свежа в памяти Настоящих Стратегов. Так что переходим к четвертой части.

Без дураков

На данный момент появилось немало обзоров четвертой "Цивилизации", но я не обнаружил среди них ни одного, написанного человеком, любящим "Цивилизацию", знающим "Цивилизацию" и умеющим играть в "Цивилизацию". Поверьте мне, это вовсе не выпад в сторону конкурентов, мне просто горько и обидно, что у широкой читательской массы может сложиться неправильное впечатление о любимой мной игре. Так что для начала скажу, если вы уже что-то читали или слышали о "Цивилизации 4", забудьте все и слушайте сюда: ***это великолепная игра, отличающаяся от всех предыдущих частей, как небо и земля, но в то же время сохраняющая по отношению к ним преемственность!***

Теперь приступаю к обоснованию своего заявления. Возьмем, для примера, систему счастья и несчастья, ограничивавшую рост городов. Во всех предыдущих играх она была такова: по достижении городом определенного размера (который зависел от уровня сложности) каждый следующий житель был несчастным. Если количество несчастных жителей превышало количество счастливых, начинались беспорядки, и город ровным счетом ничего не производил. Естественно, вдумчивый игрок не доводил дело до беспорядков, но для этого приходилось буквально на каждом ходу посещать все свои города (или доверяться губернаторам, которые частенько действовали далеко не лучшим образом). Казалось, что эта система незыблема, ничего нового тут не придумаешь. На самом деле, придумать можно. Теперь, когда количество "несчастья" превышает количество "счастья", очередной житель просто не выходит на работу. Он продолжает потреблять пищу, но сам ничего не производит. Город, имеющий двух-трех таких тунеядцев, автоматически прекращает рост. Если вы знаете, что в данный момент у вас нет никаких возможностей повысить уровень "счастья" в своих городах, вам и нет никакой необходимости следить за их ростом, и только после изобретения технологии, дающей возможность строить какие-то "развлекательные сооружения, нужно обойти все города и посмотреть, где стоит возводить данную постройку сейчас, а где в ближайшее время.

Просто? Просто. Гениально? Гениально.

К системе "счастья" и "несчастья" добавилась система здоровья. Выглядит она точно так же, но только "больной" житель, в отличие от "несчастного", продолжает работать, однако потребляет лишнюю единицу пищи. Сами понимаете, что несколько таких "больных" съедят все излишки пищи, так что рост города прекратится. Таким образом, хотя теперь снято формальное ограничение на размер города (6 жителей без Акведука и 10 без Госпиталя), фактически без этих (и некоторых других) построек довести город до максимального уровня невозможно.

А возьмем систему строительства в городах. В первых играх можно было в любой момент прекратить возведение, скажем, Воина и начать строить Амбар или Пирамиды, причем все накопленные "щиты" переходили к новой постройке. В третьей части произвол игрока был ограничен разделением объектов строительства на три группы. При смене объекта внутри группы "щиты" сохранялись, при выборе нового объекта из другой группы, терялись. Теперь же накопленные "щиты", точнее - "молотки", замораживаются. То есть при смене объекта его строительство всегда начинается с нуля, но после его окончания можно возобновить возведение прежнего объекта с той точки, на которой оно было остановлено. На первый взгляд, мелочь, на деле же очень важное новшество. Возьмем такую ситуацию: в достаточно крупном городе, имеющем парочку "несчастных" жителей, идет строительство какого-то Чуда света. Тут появляется технология, позволяющая возводить городскую постройку, делающую этих жителей "счастливыми". На ее возведение в данном городе придется затратить, скажем, шесть ходов. Но вышедшие на работу после окончания ее строительства удовлетворенные жители позволят достроить Чудо света на семь ходов быстрее. Таким образом, своевременно переключившись с одного на другое, вы и Чудо света построите быстрее, и полезной постройкой обзаведетесь.

Или возьмем такую ситуацию: в данный момент в каком-то городе все уже построено. Можно заняться производством военных юнитов, но вы уже имеете максимально возможное количество "бесплатных" юнитов, так что каждый новый "проест дыру" в вашем бюджете. Но теперь можно за один ход до окончания производства юнита переключиться на другой тип, и поступать так, пока не появится возможность строить что-то полезное. А недостроенные юниты можно будет достроить, когда в них появится потребность.

Кстати, такой прием позволяет иметь, так сказать, в потенции довольно сильную армию. Если в каждом городе будет хотя бы один недостроенный юнит, ваша армия всего за один ход может увеличиться вдвое.

Есть маленькое, но приводящее к большим последствиям изменение и в системе торговли. В прошлой игре можно было продавать только лишние ресурсы. То есть, чтобы торговать каким-то ресурсом, нужно было иметь как минимум два его источника. Теперь это ограничение снято. Казалось бы, зачем продавать то, что вам самому нужно? Но ведь мир на месте не стоит, и то, что сегодня нужно, завтра превращается в лишний хлам. Например, после изобретения Железа можно смело продавать Медь, а после появления Танков становятся не нужны Лошади. Впрочем, иногда можно продать и что-то действительно нужное. Например, в игре появился новый тип ресурсов, влияющих на здоровье горожан (по тому же принципу, по которому Предметы роскоши влияют на "счастье"). Предположим, что в данный момент во всех ваших городах со здоровьем жителей все обстоит благополучно, но неблагополучно со "счастьем". Так можно один-два таких "оздоровительных" ресурса обменять на парочку Предметов роскоши. Или вам до зарезу нужен какой-то ресурс (например, Уголь, без которого не построишь железнодорожную сеть), а ничего лишнего для его покупки у вас в данный момент нет. Придется продать что-то нужное.

Вот так теперь выглядит экран города. Аскетично, но очень информативно

А какие в игре кораблики...

Среди тех, с кем сравнивают ваши результаты, наряду с Черчиллем и Иваном Грозным присутствуют Лех Валенса и Нельсон Мандела. Странное сопоставление, не находите?

Только для умных

Я специально сначала сосредоточился на маловажных, на первый взгляд, новшествах, чтобы показать, что в такой игре, как "Цивилизация", мелочей просто не может быть. И что авторы упомянутых рецензий, твердящие о "косметической правке" и "обычном сиквеле", просто недостаточно разбираются в предмете. Теперь же поговорим о более серьезных изменениях.

В новой игре начисто отсутствует коррупция! Да-да, этот бич правителей больших государств остался в прошлом. Впрочем, вместо него появился новый - затраты на содержание бюрократии (Maintenance cost). Чем больше у вас городов, тем дороже обходится бюрократия, причем во всех городах. Ну а наличие достаточно удаленных от столицы городов еще больше увеличивает эти затраты. Так стоило ли менять шило на мыло, и, вообще, в чем тут отличие?

Вспомним, в прошлой игре в городе, расположенном на приличном удалении от столицы, коррупция съедала практически все деньги и все щиты. Однако никаких других негативных последствий обладание таким городом не несло. Поэтому с самого начала игры шел буйный рост всех государств. Ну и что, что новые города практически ничего не добавляли к общему богатству и сами развивались медленно? Зато они позволяли захватить максимально большую территорию. Теперь же каждый новый город увеличивает расходы всего государства, так что, отдав команду Поселенцу строить город, вы можете вдруг с удивлением обнаружить, что положительный финансовый баланс сменился отрицательным. Это здорово ограничивает количественный рост государств и заставляет составлять тщательные планы развития своей державы. Чтобы занять как можно большую территорию до того, как до вас доберутся конкуренты, теперь выгодно иметь сравнительно небольшое количество городов, но с быстрорастущим культурным уровнем.

Теперь поговорим о заменившей формы правления системе Civics (в данном контексте напрашивается перевод "основы гражданственности"). Она очень похожа на ту, что имелась в "Альфе Центавра", только разделов стало не четыре, а пять, и в каждом тоже не четыре, а пять вариантов. Однако и тут мы имеем не только количественные, но и качественные изменения. Самое главное - теперь нет однозначно выигрышной комбинации. В зависимости от конкретной ситуации и от того, какие цели вы перед собой в данный момент ставите, может пригодиться практически любая комбинация.

Интересно, что, раз коррупция исчезла, нет и разного ее уровня при разных формах правления. Однако появилась стоимость содержания центральной бюрократии (Upkeep) для разных Civics. Причем зависит эта стоимость от общего количества жителей в вашей державе. То есть в начале игры можно практически не обращать внимание при выборе той или иной Civics на то, каковы при ней upkeep, - все равно в денежном выражении разница сведется к одному-двум золотым. Когда же счет жителей пойдет на многие миллионы, ситуация меняется.

Особо нужно сказать об одном из разделов, который даже имеет собственный экран, - о религии. Внешне все выглядит так: открыв первым (обязательно первым) технологию, за которой закреплена некая религия (например, за Медитацией закреплен Буддизм, а за Теологией Христианство), вы тут же получаете определен-

Экран руководства государством. Очень просто узнать, что вам дает та или иная Civics и выбрать оптимальное на данный момент сочетание

ное количество последователей этой религии в одном из ваших городов. Этот город начинает влиять на соседние, так что и в них со временем "заводится" данная религия. Процесс можно ускорить, возводя в городе постройки, увеличивающие его религиозное влияние, или рассылая Миссионеров (которых нужно "построить", как обычные юниты). Наконец, когда данная религия достаточно широко распространится (впрочем, можно и сразу после ее открытия), вы объявляете ее государственной. Зачем все это нужно? А затем, что "религия - опиум для народа". Наличие последователей государственной религии позволяет (в зависимости от формы религиозной организации) быстрее возводить в городе постройки, получать проапгрейженные юниты, увеличивает вероятность появления в городе героев и т.д. Но и это еще не все. Если в городе нет вообще никакой религии, в нем нельзя строить храмы, соборы и монастыри, без которых, как вы понимаете, счастье жителей не достигнет нужной отметки.

С религией связано еще много всего интересного, но сейчас давайте поговорим о других важных изменениях.

Из игры почти исчезли разного рода случайности, так что практически все поставлено под контроль игрока. Возьмем Героев (Great People). Они появились в адд-оне к третьей "Цивилизации", но там их появление было достаточно случайным. Игрок мог только создавать предпосылки для возникновения Героев, дальше приходилось полагаться на случай. Теперь же все под контролем, каждый город производит определенное количество специальных очков; как только их наберется нужное количество (для первого героя 100, для второго 200 и т.д.), в городе появляется Герой. Ускорить этот процесс можно возведением Чудес света и установлением нужных Civics. Более того, можно заранее создать условия для появления Героя определенного типа (теперь есть четыре разновидности героев: Ученый, Священник, Инженер и Купец). Несколько героев одновременно могут устроить вам Золотой век.

В научном блоке тоже есть изменения, главное из которых - отмена всяких ограничений, связанных с историческими эпохами. Теперь вы можете исследовать технологии, относящиеся к следующей эпохе еще до того, как откроете все, относящееся к данной эпохе. То есть появилась возможность совершать весьма смелые прорывы в будущее, пока ваши оппоненты занимаются рутинными исследованиями в настоящем. Значение этого трудно переоценить.

Наконец очень интересные изменения произошли в военном блоке. Вместо силы атаки и силы обороны юниты теперь имеют единую силу, но зато появилась масса бонусов. Некоторые бонусы закреплены за данным юнитом изначально, другие же приобретаются в процессе его "профессионального роста". Как в хорошей RTS, юниты в "Цивилизации" теперь получают экспу, набрав определенное количество которой, можно проапгрейдить юнит, дав ему какой-то бонус. Таких бонусов для разных типов юнитов может быть до двух с лишним десятков, так что можно воспитывать весьма разносторонних и очень мощных бойцов.

Прибытие на Альфу Центавра. Вынужден признать, что в прошлых играх это событие выглядело куда красивее

Закругляемся

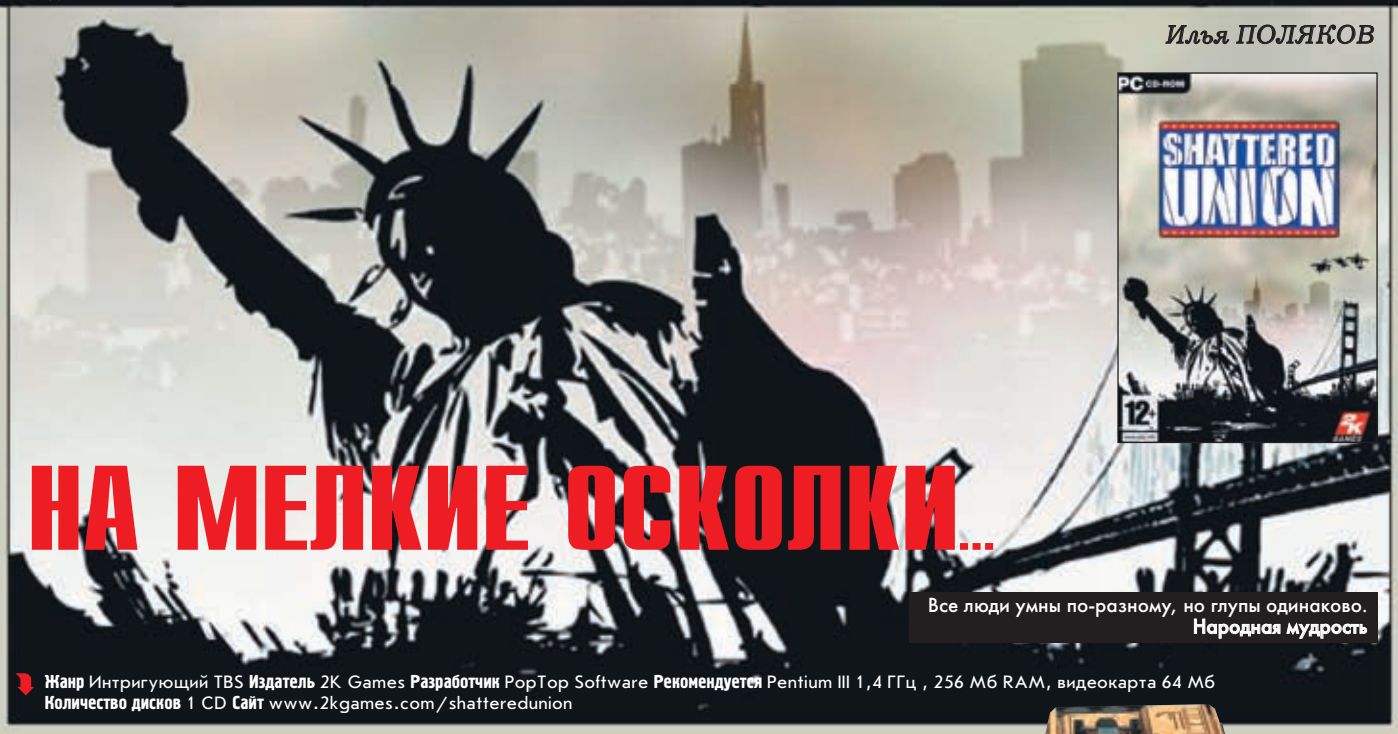
Рассказывать о четвертой "Цивилизации" и о том, чем она отличается от предыдущих, можно до бесконечности. Но пора и честь знать. Надеюсь в этом кратком (несмотря на солидный объем) ревью мне удалось доказать, что новая игра получилась очень интересной и действительно новой. Ну а если мне это не удалось, запустите игру сами. Уверен, все сомнения очень быстро пропадут.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	10	x 0.40
Графика	8	x 0.20
Звук и музыка	9	x 0.10
Оригинальность	10	x 0.20
Ценность для жанра	9	x 0.10

ИТОГО 9.4

Илья ПОЛЯКОВ



НА МЕЛКИЕ ОСКОЛКИ...

Все люди умны по-разному, но глупы одинаково.
Народная мудрость

Жанр Интригующий TBS **Издатель** 2K Games **Разработчик** PopTop Software **Рекомендуется** Pentium III 1,4 ГГц , 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.2kgames.com/shatteredunion

Танки были розовые. Иногда желтые. Попадались зеленые. Танки весело месили гусеницами дорожную грязь, косились на смешно жужжащие вертолетики, катались мимо путающихся в деревцах и неряшливых постройках человечков. Человечки стрекотали автоматиками. Вертолетики кормящей орлицей отрыгивали на окружающее разгильдяйское безобразие дымящиеся ракеточки. А потом в песочницу прилетела ядерная бомбочка. И стало совсем весело!

Стоп-кадр, щелчок. Бронетехника не похожа на пластмассовый ужас "Детского мира", извечные друзья-гексы желтой мелкоячеистой сеткой покрывают виртуальное мироздание. Легкий в обращении зум задирает объектив под сумрачные небеса или же вдавливает мордасы оператора непосредственно в землицу-матушку. Сбитая вертушка, картинно бултыхая лопастями, роет чернозем, а над некогда ровными рядами стальной кавалерии восстает мерно гудящий водородный гриб. Сумятица гаснет, game over. Еще партию?

Сон разума...

... рождает чудовищ. Сон разума сценариста рождает монстровидные сюжеты. Литературные тварюшки появляются на свет, пучеглазо хлопая ресницами, тянут ручки к мамке с папкой. А мамки и папки - это мы, дорогой читатель. Малолетние мутанты лезут обжиматься, торопливо слюняв в ухо потрясающую back-story-завязку. Очень Соединенные Штаты Америки в ближайшие восемь лет ждет златая цепь катаклизмов, украшенная диадемой "грязного" нюка, вспухшего под лощеным боком Белого дома. Аллах-Акбар-фейерверк соломинкой ломает метафорическому ослу спину и приводит к расслоению звездно-матрасной империи на шесть держав-лоскутков. Затем в улей лезет Европейский Союз с польскими сантехниками на подхвате и (конечно же!) тхе маза Раша, привносящая в парк басурманской техники родной Т-90, востроклыпые МиГ'и и мн. др. К сожалению, свободно повоевать за краснознаменную родину дадут лишь в скирмиш-режиме. Ну и где же этот бастард Йурий, когда он так необходим!?

Прекрасная спорщица

Readme советует подходить к SU настороженным приставным шагом. "Попробуй сначала skirmish, дурашка, а уж после взбирайся на ветвистое campaign-дерево", - намекает он. Дядя не слушает глупый текстовый файл. Дядя победил много-много стратегий, дядя мельком просматривает туториал (выполненный в спорном стиле "сиди-и-смотри"), по-кутузовски одним глазком подмигивает монитору, самонадеянно выбирает режим сложности и прыгает в седло. Откуда дядю шесть минут спустя отколупливают со всем подобающим почтением. Дядя слишком много долбил рыдалертдва. Дяде предстоит многому научиться заново.

Тяжелый танк Европейского Союза. Дуэт альтруистичных пушек и очень демократический ковш

Истребитель в режиме патрулирования. Ход спустя он автоматически вернется на базу. К слову, неплохая проработка модели, верно? А ведь это не максимум детализации

Waaargh!!

Карта страны мифической Мерикании просторна. Карта страны мифической Мерикании населена воюющими, коим до подотчетных нам провинций далеко не всегда есть хоть какое-нибудь дело. Походовый режим, владеющий Shattered Union полностью и без остатка, главенствует и здесь, старательно симулируя вибрирующую от нетерпения жизнь. Изредка ходы прерываются сообщениями новостей, чью вздорную суть старательно несут говорящие головы некоего новостного канала. Вот нехороший женераль Николай Владуков вдруг взял да и аннексировал Аляску. Чуть позже говорящая голова поведает, что Николашка причастен к большому бадабуму, повергнувшего Сшанию в хаос. Женераль носит форму советского почтальона из фильма "Красная жара", дурно выбрит и вообще ведет себя крайне неприлично.

Вытряхнем из ушей подобные репортерские глупости, присмотримся внимательней. Особенный интерес вызывает приток денежных средств и наращивание армейских мускулов. Первое напрямую увязано морским узлом с количеством имеющихся под теплой подмышкой территорий, второе проявляет услаждающее душу разнообразие. Для удобства все разбито на интуитивно понятные группы - бронетехника различных весовых категорий, мобильные ПВО, пехота, авиация. Ясное дело, в каждом таком аквариуме плавает не одна золотая рыбка. Одних геликоптеров несколько пород, всего прочего не меньше. К эдаким молодцам коллектив PopTop Software пристегнул особые характеристики, в горячке боя себя оправдывающие в полной мере. Исходя из места действия пьески, основные поединщики у сторон одни и те же, хотя каждой из-под полы выделено по уникуму. РФ и европейцев сие, разумеется, не касается. Таксопарк у товарищей не похож на все прочие.

По полю что-то грохотало

Цель любой жаркой географической перепалки одна - контроль ключевых точек. Если атакуешь - захватить, если защищаешь - отстоять. Просто? Конечно. Скучно? Отнюдь. Скажем, мы - агрессор. На карте - шесть зазывных прелестниц разной идеологической ценности. За одну дают 75 очков, за прочие - лишь 30. Для выслуживания перед заносчивой победой требуется набить в карманы 150 у.е. Не спи, читатель, вытерпи еще толику математики. То есть нам вовсе не обязательно оккупировать все и вся - мы вольны выбрать, куда направим концентрированный удар или последовательную серию мелких укусов. Желание прыгнуть на загривок виктории побыстрее (оно понятно - запас ходов вовсе не бесконечен) может привести к распылению сил, и вместо губ госпожи Фортуны в лицевую плоскость упирается копчик мусье Лоад Гейм. Это вам не это.

Особую чертовщинку SU придает Political Reputation. Дивное, дивное изобретение! PR непосредственно влияет на особые способности, доступные каждой фракции и лицедействующие роль козырного туза. Пиар имеет склонность тщательно отслеживать стиль игрока, и если тот ведет себя подворотным маниаком, крошащим в мелкую крошку все, что можно (допустим, регулярно размазывает в сырный лаваш мегаполисы из бетона и стекла), то бегунок скатывается к темной стороне силы, где ведрообразные шлемы и надсадное сипение. Зато теперь право имеем угостить недруга форменной thermonuclear war или заразить чумкой. Поборники светлого и радостного обретут иные навыки, к примеру, могучий промыватель мозгов, заставляющий оппонента разрыдаться в рукав и перейти на единственно правильную сторону. Впрочем, у некоторых пионеров имеется Precision Guided Nuclear Tomahawk. Излучающий, должно быть, исключительно положительную

Зеленое свечение - последствие массового применения нанороботов, одной из способностей, получаемой за положительный Political Reputation

радиацию. Каждый фокус требует разнящееся количество ходов на перезарядку, что, конечно, сделано в угоду зубастого баланса. Расщепление атома - процедура нервная и дорогая...

Ясельки

Тактику армированного кулака применяют лишь самые отчаянные. Техника в SU стоит отвратительно дорого. Покупка высокотехнологичного "стелс"-летуна мрачно протягивает чек , испещренный множеством ноликов. Потеря красавца разом выбивает зубы даже у самых оголтелых поклонников миротворческих операций. Армию нужно беречь. Водить на прогулку, сморкать сопельки в платочек, сдувать пылинки. А враг не спит. Только и желает, что пухлозадую артиллерию на стружку пустить или вертолеты (цены, о боже, вы таки видели эти цены?!) скорострельной пушчонкой к Анубису отконвоировать. И ведь приходится, о ужас, думать. Выжидать. Минировать подступы, патрулировать с воздуха прикрытые Fog of War участки местности. Трястись всякий раз, когда по глупости оставленный без присмотра титан отбивается от своры шакалистых супостатов. Ну не счастье ли?

Счастье

В конце, конечно же, идем воевать рашшнз в Ольяска. Говорящая голова брызжет цунами патриотизма, вопиет "God bless America!", а ролик, предшествующий титрам, испещрен циклопическими матрасными флагами. Отчего-то все это отдает Цукером и "Голым пистолетом".

Не жди от SU чрезмерной скрупулезности и исторической справедливости - воздастся тебе сторицей. Плюнь на неизбежные проблески футуризма да абстракционизма - пускай киборги в обнимку с нанитами смотрятся наивно, зато придают своеобразного шарму.

SU - миловидный TBS. SU не выпячивается, но место свое знает твердо. SU увлекает ничуть не хуже маститых представителей жанра. Посему, прошу к столу. Барыня поспела.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0.40	ИТОГО
Графика	7 x 0.20	8.2
Звук и музыка	8 x 0.10	
Оригинальность	8 x 0.20	
Ценность для жанра	8 x 0.10	

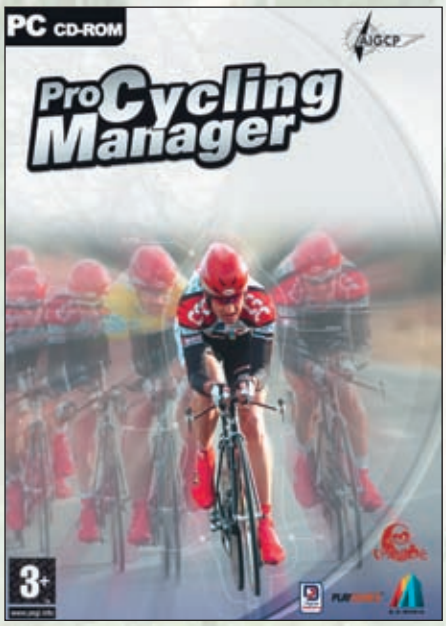
Владимир ЧАПЛЫГИН

КАТИСЬ КОЛЕСО

А ты катись, колесо, катись, колесо,
Катись отсюда, катись, колесо,
Катись отсюда, и все...
Александр Васильев, группа "Сплин"

Жанр Спортивный менеджер **Издатель** Focus Home Interactive **Разработчик** Cyanide Studio **Рекомендуется** Pentium 4 1.5 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.cycling-manager.com/pcm

Сериал Cycling Manager в этом году справляет свое пятилетие. До этого игры меняли в названиях цифры. На сей раз разработчики решили не ставить в конце заголовка своего творения пятерку, а поместили в начало "Pro". Впрочем, особой профессиональности игре такой хитрый маркетинговый ход не добавил.



Басни Крылова

Прав был классик отечественной литературы: "А вы, друзья, как ни садитесь, все в музыканты не годитесь". Получились те же самые спицы, только вид сбоку. Немного похорошела графика, слегка улучшилось звуковое сопровождение (особенно удалась гитарная музыка различных стилей). Все другие компоненты остались на прежних местах. По крайней мере, заметных сдвигов не произошло. Даже заглавное меню перекочевало из четвертой части.

Зрители замерли в ожидании развязки заезда

Ба, знакомые все лица

Если вам никогда не доводилось сталкиваться с отпрысками семейства Cycling Manager, то напомним, что в этих играх предлагают возглавить профессиональную велосипедную команду. Перечислять все режимы особого смысла нет. Все равно по своему внутреннему содержанию они, так или иначе, дублируют "Карьеру". Здесь дела обстоят по-прежнему. Руководство команды ставит какую-нибудь высокую цель, и вы с честью ее выполняете. В противном случае следует позорное увольнение.

Микроменеджмент тоже живет по старым законам. Проводите тренировки, устраиваете индивидуальные беседы, развиваете скиллы велосипедистов и кумекаете над командной тактикой. Кстати, всякий раз приходится решать трудную дилемму: захватить лидирующую позицию в самом начале гонки или же все время держаться где-то в середине растянувшейся вдоль трассы змейки и рвануть только на финишном отрезке? А, может быть, следует поступить еще хитрее: пожертвовать несколькими членами коллектива, чтобы те вымотали главные силы соперника, а потом вывести из тени свою темную лошадку? Вариантов куча. Какой из них правильный, с ходу и не определишь. У каждого этапа соревнования есть фирменные особенности, а еще не следует забывать про переменчивую погоду и моральное состояние подопечных.

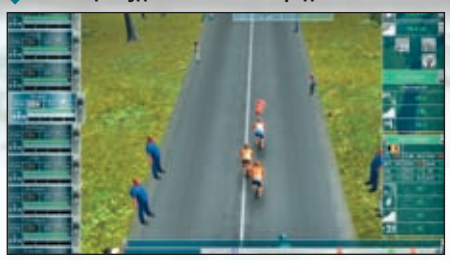
Для нашего соотечественника Гусева подберем особый шлем

Для галочки

Впрочем, "свежатинка" в области геймплея все-таки есть, только она оказалась столь незначительной, что замечаешь ее только после длительного общения с игрой. Например, появился специальный редактор, в котором разрешено построить и прикрутить к остальным этапам свою трассу. Только, боюсь, данная фича заинтересует лишь небольшую часть игроков.

Куда больше нововведений коснулись визуальной составляющей. Трехмерная трансляция перипетий гонки по части качества картинки сделала значительный шаг вперед. Программисты наконец-то научили доморощенный движок поддерживать пиксельные шейдеры и увеличили порцию полигонов, выдаваемых на прорисовку одного велосипедиста. Теперь на фигурки спортсменов хоть приятно смотреть.

Наконец-то удалось выйти вперед



Пора расширять владения

Всем хорош Pro Cycling Manager: и графика на достаточно высоком уровне сделана, и интерфейс приятный, и звук хороший, и лицензий набралось целая охапка, даже преданность сложившимся традициям прослеживается, да только слегка не повезло продукту с тематикой. Катание на велосипедах, конечно, штука очень полезная, но увлекается этим видом спорта слишком мало народа. Армия поклонников футбола, хоккея, баскетбола и даже бейсбола во всем мире в десятки раз превышает скромные ряды людей, внимательно следящих за последними событиями Тур де Франс.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Сериал сменил вывеску не "по щучьему велению", а после того, как команда Cyanide Studio распрощалась со своим прежним издательством Digital Jesters и перешла под крыло Focus Home Interactive. Впрочем, игра слов в названии проекта сразу дает понять, что перед нами старый добрый Cycling Manager.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0.40
Графика	8	x 0.20
Звук и музыка	7	x 0.10
Сбалансированность	8	x 0.20
Ценность для жанра	6	x 0.10

ИТОГО 7.3

Махмуд

НЕ СТУЧИТЕ, КОЛЕСА

Вагонные споры - последнее дело, когда больше нечего пить.
Машина Времени. "Вагонные споры"

Жанр Симулятор железной дороги **Издатель** Merscom LLC **Разработчик** Auran **Рекомендуется** Pentium 4 3 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.railroadsimulator.com

Среди разработчиков разного рода симуляторов есть две степени риска: риск впасть в аркадность или же, наоборот, сделать извращенный хардкор, способный превратить бывалого геймера в круглого идиота. К счастью, первое преобладает, иначе жанр симуляторов вымер бы как класс.

Входной - зеленый

Компания Auran, которая уже несколько лет выдает игрокам разработанные ими карманные железные дороги, выпустила очередную версию своего супер-мега-хардкорного паровозосимулятора Trainz. Купив оный, отставные машинисты могут вспомнить молодость, а юные студенты паровозных училищ - поднатаскаться в управлении современной техникой.

Железные дороги являются крайне узким сектором в жанре, который полностью поглощен авто- и авиасимуляторами, так что надо быть семи пядей во лбу, чтобы из твоего продукта получилось нечто, что можно с успехом продать. Может быть, Trainz и является таким, по крайней мере, мы попробуем это выяснить, оседлав первый попавшийся на глаза тепловоз.

Мечта машиниста

Trainz предоставляет игрокам большой набор таких железок, выбирай на свой вкус. В придачу к тепловозам и электричкам игроку выдается так называемый сценарий: окружающий его мир, утыканный станциями, заправками, стрелками и стрелочниками, а кому совсем невтерпеж - еще и рельефом с елками. Задача довольно тривиальна: прокатиться от станции А до станции Б, после чего отцепить на кувырнадцатом пути пупырнадцатый вагон, оставив в неприкосновенности остальные, загрузить в тендер угля (или солярки в канистры, в зависимости от модели) и прокатиться обратно. Дурное дело, как говорится, нехитрое, если бы не одно жирнючее "но": все это надо сделать так, чтобы уложиться в расписание, иначе есть риск столкнуться с другим поездом или же просто и тупо опоздать, что не по-пацански.

Чтобы управиться со всем железным барахлом, вам понадобится толстенное руководство, которое без поллитры не разберешь. Разработчики клянутся, что физическая модель в игре - самая что ни на есть реалистичная, поэтому с кондачка туда не въехать. Я абсолютно уверен в правдивости этих слов, но вот незадача: я никогда не управлял не то что локомотивом, но даже дрезиной, и лишь это помешало поставить "десятку" в графе "Реалистичность".

Управлять техникой предлагается в двух режимах: с аркадной физикой и облегченным управлением или со всем комплектом железнодорожных услуг, включая мозоли на ладонях от постоянного эксплуатирования органов управления.

Хм...

Это, собственно, и все. Других задач у игрока нет и в ближайшее время не будет. Меняются только средства, а цель остается той же самой: привез-выгрузил-загрузил-отвез. Можно запрограммировать действия с помощью нехитрого скрипта, и тогда ваш машинист будет это проделывать автоматически. Но вот ваше участие в процессе больше не понадобится.

Где фан, я вас спрашиваю?! Говорят, где-то в пути.

Сны железного коня

Сложность игры усугубляется среднего качества тормозной графикой, способной удивить лишь стрелочника завода "ВАЗ", который раз в неделю принимает состав с мазутом. Единственный светлый луч во всем этом "великолепии" - это наши обожаемые транспортные средства, на которые не пожалели полигонов и текстур. Большинство из имеющихся тепловозов поставляются по умолчанию, но если вы вдруг решили расширить парк, то на помощь придут игроки-энтузиасты, которые плодят технику и сценарии при помощи мощного встроенного редактора.

Звук в игре - "чух-чух" у паровозов, "дыр-дыр-дыр" у тепловозов и электропоездов. Иногда стук колес на стыках рельс, на больших станциях объявления диктора. Ужасно. Хотя какие могут быть звуки у проходящего поезда...

Собственно, это не игра. Поставь ее на компьютер начальника депо и заставь каждого машиниста совершенствовать на ней свои навыки, и тогда она будет к месту. Для геймерских будней она слишком скучна, чтобы уделить ей больше нескольких часов времени.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	4	x 0.40
Графика	7	x 0.20
Звук и музыка	6	x 0.10
Реализм	9	x 0.20
Ценность для жанра	8	x 0.10

ИТОГО 6.2

Кабина тепловоза в нынешние времена сродни кокпиту самолета

Маленький краш-тест показал мою полную непригодность управлять этим видом транспорта

Pro Evolution Soccer 5

Владимир ЧАПЛЫГИН

ВЕЛИКОЕ ФУТБОЛЬНОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Жанр Спортивный симулятор
Издатель Konami of Europe
Разработчик Konami Computer Entertainment Japan
Рекомендуется Pentium 4 1,4 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 DVD
Сайт www.pes5.net

Для успеха не надо быть умнее других, надо просто быть на день быстрее большинства.
Лео Сциллард

Несколько лет назад поклонники спортивных симуляторов жаловались на полное отсутствие конкуренции в жанре. Дескать, Electronic Arts захватила все на свете и не позволяет остальным компаниям даже нос высунуть. В какой-то мере данная ситуация сохраняется и по сей день: и в американском футболе, и в хоккее, и в баскетболе, и в гольфе балом правит продукция различных подразделений крупнейшего американского издательства. Исключение составляет европейский футбол. За два последних года компания Konami умудрилась не только основательно закрепиться на рынке писишных симуляторов этой безумно популярной игры, но и взять инициативу в свои руки. Вот и в текущем виртуальном сезоне законодателем мод стал гость с далеких японских островов - Pro Evolution Soccer 5.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Джона Терри и Тьерри Анри не просто так решили столкнуть лбами на обложке PES 5. Дело в том, что лондонское противостояние "Челси" - "Арсенал" является одним из самых бескомпромиссных и принципиальных дерби в современном футболе

Признанный Ассоциацией профессиональных футболистов лучшим игроком сезона 2005 (кстати, в последний раз в этой категории защитник побеждал 12 лет назад) столп обороны, а по совместительству капитан клуба "Челси" Джон Терри стал не только "лицом с обложки", но и консультантом создателей Pro Evolution Soccer 5. Оказывается, двадцатипятилетний игрок в течение долгого времени является фанатом спортивного сериала Konami.

В отличие от Джона Терри, нападающий лондонского "Арсенала" и сборной Франции Тьерри Анри красуется на коробках с Pro Evolution Soccer уже второй год подряд

Диагноз: острая лицензионная недостаточность

Первое, на что обращаешь внимание, - это на увеличившееся число реальных клубов и стадионов. К старым знакомым из Испании, Италии и Голландии добавились турецкий "Галатасарай", португальский "Порту" и, внимание, киевское "Динамо". К сожалению, настоящая английская премьер-лига представлена только лондонскими "Челси" и "Арсеналом". Наверное, эти два клуба оказались исключениями лишь потому, что их звездные футболисты попали на обложку игры. Что касается арен, то в новичках числятся испанские Mestella ("Валенсия") и Riazor ("Депортиво"), южно-африканская Newlands, японская Saitama, немецкая Berlin Olym-piastadion ("Герта") плюс некая Online Stade, право играть на которой можно купить за призовые баллы в специальном магазине.

Разработчики планируют с каждым новым сезоном повышать число лицензированных клубов и постепенно придти к тому, что составы команд будут соответствовать реальному положению вещей. Пока же игра располагает лишь несколькими сотнями всамделишных футболистов, тогда как последний представитель линейки FIFA включает в себя более 10000 игроков и 21 чемпионат.

Великолепная пятерка

В Pro Evolution Soccer 5 присутствует пять режимов. Самый крупный - Master League. Здесь свою карьеру начинаешь в одном из низших дивизионов и постепенно пробиваешься на самую вершину. По сравнению с прошлым годом произошло одно очень серьезное изменение: теперь по ходу сезона опыт набирают не отдельные футболисты, а все игроки команды.

В режиме Match геймер выбирает любимый клуб или сборную и проводит товарищеский поединок с понравившимся соперником. League представлен чемпионатами Италии, Голландии, Испании, Англии, Франции, Германии, а также отдельным набором команд из различных стран. В Cup между собой соревнуются национальные сборные, а в Training оттачиваются навыки управления. Также не следует забывать про онлайновые поединки и возможность создавать собственные турниры.

Футболистам дождевики не нужны. Они согреются по ходу матча

Из-под сетки открывается шикарнейший вид на поле

Русским духом здесь только пахнет

Этим летом упорно ходили слухи о том, что среди лицензированных команд окажется нынешний обладатель Кубка УЕФА - ЦСКА. Ваш покорный слуга не раз встречал на заграничных фанатских сайтах предварительные списки команд (среди которых числились московские армейцы), полученные чуть ли не из рук сотрудников Konami Computer Entertainment Japan. Увы, дружины Валерия Газзаева нет даже в числе вымышленных клубов, игроки которых носят исковерканные имена. Наша страна в Pro Evolution Soccer 5, помимо сборной, представлена лишь неким Russia Rail FC. Нетрудно догадаться, что за этим названием скрывается московский "Локомотив". Немного фантазии - и Loktov, и Heberenko тут же превращаются в Лоськова и Лебеденко.

С составом национальной команды дела обстоят чуть лучше. Все фамилии футболистов написаны правильно, да только некоторые из этой виртуальной сборной в реальную уже давно не попадают. Японцы взяли за основу старые сведения, когда пост главного тренера команды занимал Ярцев. Посудите сами: основной вратарь - Малафеев, непонятно каким способом в стартовый состав пробились Бугаев и Каряка.

К этому стоит добавить, что даже внешне виртуальные футболисты абсолютно не похожи на реальных однофамильцев. Создается такое впечатление, что разработчики так и не удосужились хотя бы по телевизору посмотреть матчи с участием сборной России. Конечно, понятно, что на пристальное внимание японских девелоперов рассчитывать не приходилось, поскольку уровень отечественного футбола явно оставляет желать лучшего, но хотя бы приснопамятную голевую феерию в Португалии они бы могли посмотреть? Ведь те знаменитые семь голов крутили по многим зарубежным спортивным каналам. Кстати, тогда наши ворота как раз защищал Малафеев, но даже его трехмерная физиономия не соответствует действительности. Словом, по части оперативности FIFA 06 оказалась на порядок лучше. Там за Россию бьются ребята преимущественно семинского созыва, да и внешне некоторые из них (например, Александр Кержаков) более-менее похожи на реальных футболистов.

Еще есть куда расти

В PES 5 наконец-то исправлены обидные баги с вратарями. Стражи ворот отныне ведут себя "на ленточке" предельно реалистично, а иногда даже играют роль последнего защитника.

Искусственный интеллект полевых игроков значительно прибавил в области тактической выучки (теперь соперник не стесняется постоянно использовать мелкие фолы), но все еще далек от идеала. С возрастанием уровня сложности соперники побеждают в борьбе чуть не за каждый верховой мяч, более метко "стреляют" по воротам и начинают бегать с ураганной скоростью. Даже такой медлительный игрок, как Зинедин Зидан превращается в прирожденного спринтера. Французский "тихоход" спокойно покупается на финт и таким образом дает своему обидчику фору в пару-тройку метров, но, несмотря на приличное отставание, нагоняет его и чисто отбирает мяч уже через пять-шесть шагов.

Получается, что с увеличением числа звездочек напротив пункта Difficulty в меню настроек подопечные кремниевых мозгов не умнеют, а попросту приобретают более высокие технические характеристики, в результате чего перестраивается механика матча. Эх, если бы вместе с соперником совершенствовались подконтрольные футболисты. Ан, нет - извольте побеждать со старым багажом навыков. Очень жаль, что соперник подавляет тебя физически, а не тактически.

Даже врагу не пожелаешь очутиться в этом водовороте и сказать, что он болеет за другую команду

Pro Evolution Soccer 5

МОЯ ИГРА - FAIR PLAY

Не волнуйся, дружище, я выбил мяч за пределы поля

Pro Evolution Soccer 5 стал первым спортивным симулятором, в котором реализованы принципы fair play. Если геймер заметит, что кто-то из состава команды-соперницы корчится на газоне от боли и выбьет мяч за боковую линию, то противник ответит любезностью на любезность и после розыгрыша аута вернет мяч. Такое негласное правило в реальном футболе существует уже несколько лет, но первыми отразить его в компьютерной игре додумались японские разработчики.

Никто из работников стадиона не догадался расчистить беговую дорожку. Поскользнешься во время разбега и голову свернешь

Старый конь борозды не испортил

В основе Pro Evolution Soccer 5 лежит прошлогодняя графическая технология. Еще летом разработчики заявили, что они не собираются переделывать игровой движок, а ограничатся лишь косметическим ремонтом (там бутсы поправили, сям паутройку заставок нарисовали), так как пятая часть станет последним представителем сериала на PlayStation 2.

Умело залатанный движок в PC-версии пусть и не блещет модными эффектами, но в целом выглядит бодрячком и при этом не особо требователен к ресурсам компьютера. Кстати, такая же ситуация сложилась и с FIFA 06. Там тоже эксплуатировались наработки далеко не первой свежести. Впрочем, на этом сходство двух продуктов заканчивается. Дело в том, что японцы предпочитают рисовать лица отдельно от тел, хитро совмещая специальные 3D и 2D-технологии. С точки зрения эволюции игростроения такой подход постепенно становится вчерашним днем, но почему-то физиономии футболистов и судей от "ретроградов" из Konami Computer Entertainment Japan смотрятся на порядок лучше и качественнее своих полностью трехмерных собратьев, вылепленных "передовиками" из EA Canada.

Впереди планеты всей

Отдельного внимания заслуживает потрясающая анимация движений. Как ни крути, но в этой области консольные продукты на шаг опережают игры для PC. Для того чтобы убедиться в верности этого тезиса, достаточно лишь взглянуть на завораживающий хоррор-сериал Silent Hill. Спортивный симулятор не стал исключением. Даже не верится, что виртуальные футболисты могут так красиво и реалистично обращаться с мячом. Величавая грация бьет наповал. На первых порах забываешь следить за ходом поединка и попросту наслаждаешься естественной плавностью каждого движения футболиста, будь то хитрый финт, мягкий прием мяча, пас, удар, скидка головой или что-нибудь другое.

Любой замедленный повтор - это маленький шедевр. Даже самый замшелый игрок говорит с пятнистым спортивным снарядом на "ты": технично обрабатывает его в одно касание, во время неспешной ходьбы нежно поглаживает ногой а-ля Роналдо, красочно укрывает корпусом не хуже Руда Ван Нистелроя, семенит ногами почище Роберто Карлоса, делает замах как Дэвид Бэкхем... Список сравнений с незаурядными умениями великих футболистов современности можно продолжать до бесконечности.

Старинная русская забава водить хороводы дожила до наших дней и проникла в профессиональный футбол

Прости меня, Всевышний, дурака грешного! Подари мне прямые ноги и точный глазомер

Перед такими болельщиками не стыдно встать на колени

Пусть я и горбатый, зато мячи кладу точно в сетку

Большое состоит из малого

Фишка с динамическим изменением погодных условий выполнена на пять баллов. Матч может начаться, когда на небе не будет ни единой тучки, а завершиться под проливным дождем. Причем все капризы природы непременно сказываются на игровом процессе и поведении футболистов. Когда матч проходит в холодную погоду, изо рта участников идет пар, иным становится отскок мяча от поверхности поля, меняется дальность передач и так далее. Отдельно хочется отметить возможность проведения встречи на заснеженных стадионах. Если автору этих строк не изменяет память, то в последний раз снег реализовывали в далекой FIFA'99.

Еще один плюс - тщательно проработанная форма (жаль, что ограниченный набор лицензий не позволяет скопировать амуницию многих клубов со стопроцентной точностью). Сначала спортсмены выходят из подтрибунного помещения в чистых, аккуратно заправленных в шорты футболках. Однако через некоторое время замечаешь, что часть игроков бегает по полю с футболками навыпуск. Казалось бы, сущая мелочь, но именно благодаря таким малозначительным деталям Pro Evolution Soccer 5 превосходит всех остальных конкурентов.

Самое слабое звено

Несколько фраз о наиболее слабой составляющей части игры - звуковом сопровождении. По сравнению с фейерверком разнокалиберных музыкальных композиций из FIFA 06, "фирменная" синтезаторная музыка из Pro Evolution Soccer 5 кажется простенькой и однообразной. С комментаторами и шумом стадиона все более-менее в порядке. Но, опять же, можно было сделать и получше: с распеваемыми сотнями голосов фанатскими песнями, клубными "кричалками" и прочими элементами активного боления, как в футбольном детище EA Canada. А вот что действительно раздражает, так это звук ударов по мячу. Независимо от того, с какой силой исполняется передача, какой частью ноги она делается и насколько далеко находятся микрофоны звукооператора, до ушей доносится один и тот же глухой, но очень громкий "пум". И так все время: "пум", "пум", обводка, "пум", еще раз "пум", теперь "пум", пас вразрез защитников, выход нападающего один на один с голкипером и... Даже разящий выстрел в ворота снабжен этим идиотским "пумом". И если бы этот треклятый звук еще был бы похож на настоящий. Так нет! Все те, кто хотя бы раз ударил по профессиональному мячу, сразу же почувствуют, что их обманули.

Зима. Голкипер, торжествуя, ногою направляет мяч...

Лидер

Несмотря на приличное количество недостатков, Pro Evolution Soccer 5 по праву может считаться лучшим футбольным симулятором года. В детище Konami Computer Entertainment Japan есть какое-то неуловимое очарование, чего в последнее время не замечается в представителях сериала FIFA. Даже трудно описать, что это такое. Эдакий скрытый от посторонних глаз источник энергии, который заставляет сидеть за экраном монитора и судорожно давить на кнопки часы напролет. Все минусы одним махом перекрывает главный плюс - увлекательный игровой процесс. Теперь добавьте к этому достойную графику и повышенное внимание разработчиков к мелким деталям. Что-то лучше этой смеси пока никто не придумал.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0,40	ИТОГО
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	8.5
Реализм	9 x 0,20	
Ценность для жанра	8 x 0,10	

World Racing 2

Александр РАЙ

БИТЬ ИЛИ НЕ БИТЬ?..

Жанр Автомобильная аркада **Издатель** Playlogic International, Акелла **Разработчик** Synetic **Русское название** Мировые Гонки 2
Рекомендуется Pentium 4 1,2 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.playlogicgames.com/wr

В 2003 году Synetic порадовала игроков любопытным проектом Mercedes-Benz World Racing, который концепцией напоминал NFS: Porsche Unleashed. В распоряжении игрока оказались наиболее популярные модели марки Mercedes. Любители автосимов по достоинству оценили MBWR, ведь техническая сторона вполне соответствовала высокому стандарту немецкой марки.

По неизвестным причинам "синетики" отказались от тесного сотрудничества с Mercedes и обратились к другой немецкой корпорации - Volkswagen. Был анонсирован Volkswagen World Racing 2, который намеревался стать идейным продолжателем линейки "именных" симуляторов. Затем девелоперы вообще отказались от узко-тематической направленности игры, и громкое название усохло до простого World Racing 2. Планировалось лицензирование моделей наиболее популярных европейских автомобильных производителей, однако некоторые компании (Audi, Lamborghini) запросили слишком внушительные суммы за возможность попользоваться их творениями и именами. Разработчики попросту не смогли втиснуть все желаемые фичи в рамки выделенного издателем бюджета, поэтому к финишу релиза добрались далеко не все автобренды Старого Света.

Тем не менее, ассортимент автомобилей в WR2 оказался вполне достойным. Помимо красующегося на обложке суперспортивного Volkswagen Nardo, в WR2 прописаны автомобили Mercedes-Benz, Alfa Romeo, Skoda, Lotus, Morgan, Caterham, Noble, Rinspeed... Особенно выделяются британские производители раритетной техники.

Очень радует, что разработчики не зациклились на одних лишь спортивных модификациях: помимо чистокровных спорткаров, предлагается опробовать и джипы-паркетники, и даже многочисленные английские ретро-авто. Однако после двух-трех часов игры приходит понимание, что разработчики поступили не совсем рационально. Получается странное дело: в некоторых классах доступно мало машин, а в других их более чем достаточно. Девелоперы попытались объять необъятное, дабы угодить и поклонникам спортивных болидов, и мощных "паркетников", и всевозможных концептов, и роскошных кабриолетов, и раритетных родстеров.

Нам любые дороги дороги

Авторы ограничились двумя режимами: карьерой и одиночными гонками. Предварительно требуется пройти несколько специальных драйв-тестов и получить водительский сертификат. Структура карьеры ощутимо отличает WR2 от конкурентов. Дело в том, что здесь нет чемпионатов как таковых. Что делает игрок в обычном симуляторе? Ему предоставляется энное количество денежных единиц, которые он тратит на дешевый автомобиль среднего класса. Затем, выигрывая всевозможные гонки, получая многочисленные награды, он покупает машину более высокого класса. И так до тех пор, пока не займет верхнюю строку в мировом рейтинге гонщиков.

В WR2 режим карьеры реализован иначе. Перед игроком - внушительный список заданий (всего около ста). Собственного средства передвижения водитель не имеет, но каждый заезд он проводит на автомобиле, соответствующем тематике соревнования. Очередная миссия открывается после прохождения предыдущей,

Вас подбросить, Mr. Camel?

В страшненькой воде мира WR2 ходят катера, яхты, лодки, лайнеры, пиратские парусники...

Заказывайте билеты в нашем турагентстве, и вас гарантировано спустят с пирамиды прямо к подножию Сфинкса!

Модель повреждения позволяет, мягко говоря, весьма заметно изменить облик привычных глазу автомобилей (Skoda Fabia в раллийной комплектации)

причем задания значительно отличаются друг от друга. В качестве примера можно рассмотреть особый заезд "A Little Briton", в котором водители находятся за рулем английских Morgan 4/4. Чтобы занять призовое место, требуется не только войти в тройку лидеров и доехать до финиша с минимальными повреждениями, но и вести гонку на достаточно высокой скорости, что в условиях плотного трафика, сложной трассы и неординарной управляемости ретроавтомобиля сделать довольно трудно.

Вместо денег используются специальные speedbucks, которые зарабатываются так же, как и обычная "зелень". Единственное отличие заключается в том, что эти волшебные очки начисляются не только за победы в заездах и чемпионатах, но и за качество выполненной работы. Чем чаще гонщик исполняет изящный "дрифтинг", обгоняет соперников и чем меньше совершает ошибок вождения, тем больше очков оказывается на счету. За speedbucks можно приобрести машины и открыть недоступные трассы, которые понадобятся в свободном режиме.

Эх, Free Ride, раздолье для игрока! Здесь присутствуют кольцевые гонки, заезды на вылет, всевозможные тест-драйвы - в общем, все, что пожелает фанат, решивший проверить свои водительские навыки. Во Free Ride игрок также может заработать уже упомянутые speedbucks, причем делать это довольно просто, так как становится доступной настройка уровня AI оппонентов.

Но самое увлекательное развлечение - это Joyride, позволяющий беспрепятственно покататься по огромным просторам четырех уголков земного шара: Майями, Италии, Египту и Гавайам. Это не просто хитросплетения однообразных дорог, это - гигантские фрагменты земной поверхности с реками, озерами, лесами, деревнями, городами... В спокойной обстановке геймер сможет вдоволь налюбоваться красотами пейзажей, будь то загадочные египетские пирамиды, возвышающиеся среди бескрайней пустыни, или захватывающая дух панорама великолепных итальянских гор.

А восхищаться тут есть чем: для проработки этих сказочных локаций была использована специальная технология 3D Landscape Engine, благодаря которой перед игроками расстилаются великолепные, поражающие своей живописностью просторы. Конечно, когда стрелка спидометра дрожит на отметке 200 км/ч, а прямо по курсу - очередное препятствие и на хвосте "повисли" назойливые противники, насладиться видом окрестностей банально не хватает времени.

Страховые компании не рискуют сотрудничать!..

Физика автомобилей выглядит достоверно. WR2 может похвастаться проработанной моделью поведения автомобилей: реалистично выполнена и система торможения, и динамика разгона, и управляемость на дороге... Правда, несколько огрехов все же присутствуют: машина странно ведет себя при столкновениях с препятствиями, словно удар происходит еще до

Полиция ведет себя странно: стоит нарушить ПДД, как патрульная машина включает сирену, но продолжает ехать по своему маршруту, не обращая на автомобиль игрока никакого внимания

В Joyride'е на этих заправках можно безвозмездно чиниться и восполнять запас нитро

World Racing 2

Один из секретов: в Италии при въезде в небольшой собор, находящийся на окраине уютного горного городка, автомобиль телепортируется в колокольню местной часовни, откуда открывается потрясающий вид на всю трассу

Тот самый живописный "итальянский" трек

того, как кузов и объект соприкоснутся.

Модель повреждений была одним из самых существенных недостатков предыдущей части игры. Однако "синетики" прислушались к критике и довели до ума этот аспект. Неудачно вписались в поворот, зацепили бордюр? Получите некрасивую царапину на кузове новенького "мерса" CLK DTM '01. Переборщили с ручным тормозом? Автомобиль подвергся ощутимому удару? Бампер будет реалистично болтаться, крошиться, биться расщепленной стеклотканью об асфальт, а затем и вовсе отвалится, выставив на всеобщее обозрение внутренности автомобиля. Это же касается дверей, багажника, капота, спойлеров, обвеса, зеркал... Ко всему прочему, если водитель совсем наплевательски относится к своему аппарату, то рано или поздно начнутся проблемы с движком. За это отвечает шкала "здоровья" автомобиля. С другой стороны, модель повреждений очень щадящая. Часто результатом сильнейшего столкновения становится лишь полуотвалившийся передний бампер и болтающиеся зеркала... Впрочем, не будем забывать, что WR2 - аркада, пусть и "косящая" всеми опциями под симулятор.

О наболевшем

Прежде всего, поведение городских автомашин поражает неадекватностью. Они не едут, они... скачут! Словно какая-то невидимая потусторонняя сила носит их из стороны в сторону, заставляя подпрыгивать и дергаться. Выглядит обескураживающе.

В WR2 практически полностью отсутствует тюнинг. Ездить на топовом автомобиле западного автоконцерна - всегда пожалуйста, а покопаться под капотом - увы! Хорошо еще, что разработчики не обделили игрока возможностью выбора типа шин, винила и цвета кузова. Кстати, все модели предоставляются в максимально "заряженной" комплектации. Жаль, что в игре нет ночных гонок, ведь это время торжества настоящих стритрейсеров. Учитывая отлично проработанную модель освещения, ночные заезды смотрелись бы просто шикарно. Кроме того, отсутствует ракурс камеры из салона автомобиля, что не позволяет ощутить драйв от вождения в полной мере.

"Внешние данные" WR2 вполне соответствуют ее остальным высокоуровневым параметрам. Моделями машин можно любоваться. Световые эффекты, тени, тонкая детализация, туман и дым - все сделано грамотно и качественно. На этом фоне несколько странно смотрится убогая графическая обработка водных пространств - озер, морей, речушек и луж.

Музыкальное сопровождение в целом неплохое. Присутствуют треки самых разных направлений - от жесткого хип-хопа до продвинутого прогрессив-транса. Ко всему прочему, WR2 поддерживает собственный плейлист. Закачав треки в папку MyMusic (в корневом каталоге), игрок сможет управлять болидами, ощущая "моральную поддержку" любимых композиций.

Им просто не хватило денег...

World Racing 2 - хорошая автомобильная полуаркада, которая сдобре-

на качественной графикой, отличной физикой, великолепными трассами, интересным режимом карьеры и неплохим музыкальным сопровождением. Вот только цель ее появления весьма туманна и размыта. Если это аркада, то кому нужна развернутая модель повреждений и сложная физика? Если же это симулятор, то где нормальная система тюнинга и многочисленные технические настройки автомобилей? Для кого же создана эта WR2?

Ответ напрашивается сам собой. Девелоперы попытались удовлетворить убежденных поклонников европейских автоконцернов. Ведь фаны могут быть и любителями аркадных потех, и поборниками симуляторов, и просто юзерами. Поэтому за странными действиями Synetic стоит желание угодить и тем, и другим. Это не значит, что перед нами - плохая игра, скорее, наоборот, - WR2 понравится практически любому геймеру. Но тут кое-кто из тех самых, особо убежденных, досадливо спросит: "Где же тогда модели BMW, Audi, Ford, Volvo и прочие "европейцы"?!"

Ответ на столь, безусловно, важный вопрос содержится в заглавии этого абзаца.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40	ИТОГО
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	7.1
Управление	8 x 0,20	
Ценность для жанра	8 x 0,10	

Взошло солнце, приехали копы

В Сокольники он, гад, рвется. Там есть, где спрятаться.
К/ф. "Место встречи изменить нельзя"

Жанр Аркадные автогонки **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** EA Canada **Рекомендуется** Pentium 4 2,4 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 4 CD **Сайт** www.needforspeed.com

Создатели Need For Speed отлично знают, что нужно для процветания серии. Поглядите, сколько концептуальных перерождений претерпели игрушки одноименного лейбла за время его существования. Были красивые и правдоподобные гонки на суперкарах, случались откровенно дешевые аркадные поделки, однажды даже завязался роман с Porsche! Также регулярно появлялись и исчезали столь любимые в народе копы. В конечном счете, добавился тюнинг, серия надолго углубилась в дебри стритрейсинга, и уже, казалось бы, была близка к стагнации, но! Разработчики внезапно "включили свет" и пригласили старых добрых полицейских. Произведение заиграло новыми красками, а игроки хором сказали: "Вау!". Все-таки, молодцы Electronic Arts.

Они не сделали ничего нового. Все, что есть в Need for Speed Most Wanted, мы уже не раз и не два видели раньше. Это старые добрые сумасшедшие полицейские, безумные погони, большой виртуальный город, тюнинг, сюжет и так далее. Все дело в том, что новый микс получился удачным и весьма играбельным, а появление солнца вместо фонарей и неона мы восприняли благожелательно. Признаться, надоело гонять по пестрым сияющим ночным улицам. К тому же дневная графика, как показывает практика, ни в чем не уступает ночной. В интерпретации EA, разумеется.

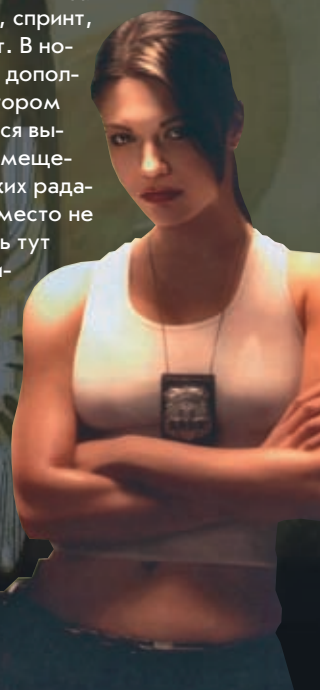
Пятнадцать в городе

Затравка сюжета традиционно банальна. Ругать за это аркадную гоночную игру - моветон. А посему просто посмотрим вступительный ролик, чтобы в очередной раз понять: мы в роли персонажа с самого дна, и для того, чтобы подняться наверх, придется изрядно попотеть. Впрочем, попытки будут носить исключительно приятный характер. Кстати, вступительный ролик не так уж и плох. Жалко только, что по ходу игры сюжетная линия развивается довольно-таки невыразительно - посредством сообщений и телефонных звонков. Будут и небольшие видеовставки, но явно не в том количестве, в котором мы хотели бы их видеть.

В городе существует неофициальный список из пятнадцати самых крутых и наиболее безбашенных гонщиков. Игра ставит перед нами скромную задачу - возглавить его. Для достижения этой цели придется по очереди "подсидеть" каждого из конкурентов, вызывая на дуэль, и, естественно, обгоняя. Однако доступ к "святым" не откроется игроку за здорово живешь. Для этого придется выполнить небольшой перечень обязательных заданий - например, выиграть установленное количество обыкновенных заездов и как следует потрепать нервы копам, став лучшим недругом последних.

Что касается вариантов гонок, то здесь не предусмотрено почти никаких откровений. Круговой заезд, гонка с чекпоинтами, спринт, дрэг-рейсинг, нокаут. В новой игре этот список дополнен speed trap, в котором от игрока потребуется высокая скорость перемещения в зоне полицейских радаров, и даже первое место не может гарантировать тут общей победы. Занимательный режим. Нельзя обойти вниманием и milestones, когда игрок развлекается посредством копов. Как показалось лично мне, погони - наиболее увлекательный элемент Need for Speed Most Wanted!

Хорошая защита картера не помешает. А здесь она не нужна. Мы неуязвимы!



На одной трассе легко могут оказаться Porsche и Golf. Как говорится, плюрализм мнений

Какая вкусная модель автомобиля!

Размытое изображение - верный признак того, что ваш автомобиль неистово ускоряется

Основное дело

Я несусь по улицам родного города. На хвосте висит примерно двадцать полицейских автомобилей, что косвенно свидетельствует об уровне интеллекта управляющих ими. Любопытно, наверное, ощутить себя двадцатым в колонне и попробовать понять мотивацию его нахождения там. Сверху - вертолет. Он уже утомил своим пропеллером! Чего он от меня хочет? Все равно же не остановлюсь, до самого последнего момента, а машина у меня - бессмертная! Ха-ха-ха! Безумный получился смешок. В общем, пока не окажусь зажатым между каким-нибудь зданием и грудой разнервничавшихся полицейских автомашин, не быть мне в лапах закона. И даже самые отчаянные копы не указ! Я о тех, что разъезжают на разукрашенных Chevrolet Corvette и считают себя подлинными хозяевами дорог. В гробу я вас видал, легавые, я ваш дом в трубу любил!

Признаю, однако, что эти ребята тоже не лыком шиты. Они знают, как задать жару. Вытаскивают на дорогу блоки, раскатывают шипы и уже готовы взять меня тепленьким! Однако я только вхожу в раж, и такими детскими штучками меня не пронять! Уровень "датчика жары" (Heat) достиг своего максимального значения. Сейчас горячо всем (и им, и мне), от завывания сирен и рева моторов почти лопаются барабанные перепонки, а старина адреналин привычно бежит по венам. Так забавно ощущать себя жертвой преследования. Кстати, хорошо, что сейчас день, а не ночь - в кромешной тьме хуже видно дорогу. Хотя, возможно, получилось бы скорее уйти от погони. Спрятаться в темных подворотнях! Но и в светлое время суток у меня припасена парочка сюрпризов для безмозглых блюстителей закона. Как насчет того, чтобы обрушить вот эту конструкцию прямо на дорогу? Ага, отстаете, гады, под тяжким прессом арматуры! Теперь осталось преодолеть заслон, в котором, как обычно, для меня оставлена небольшая лазейка. Разумеется, я готов преодолеть и это препятствие. Зрачки расширяются, чуть вспотевшие руки плотнее сжимают обод рулевого колеса, мне кажется, что сейчас я становлюсь похожим на пресловутого Нео. Время реакции уменьшается настолько, что течение окружающей жизни становится невероятно медленными. Slow-motion picture. Поэтому есть пара лишних мгновений для точных движений рулем. Я не отпускаю ногу с педали газа, преграды проходят в считанных сантиметрах от боковин автомобиля и тотчас тают в зеркалах заднего вида! Я вижу, как у одного из копов отвисает челюсть от удивления. Не ждал, "собака"?! А полоска в нижней части экрана тем временем начинает "остывать", синеет... Cooldown - так называется этот процесс. Скорее бы окончательно "умерла". Погоня сходит на нет...

Но это не означает, что она закончена. Надо лечь на дно, подождать момента, пока Cooldown завершится на сто процентов. Вдруг за поворотом поджидает еще один полицейский патруль? Тогда круговерть начнется заново. Впрочем, там никого нет! В очередной раз удалось обвести полицейских вокруг пальца. Думаю, получится и в следующий. Только вот машинку лучше поменять на другую или вовсе перекрасить. Эта уже успела неслабо засветиться!

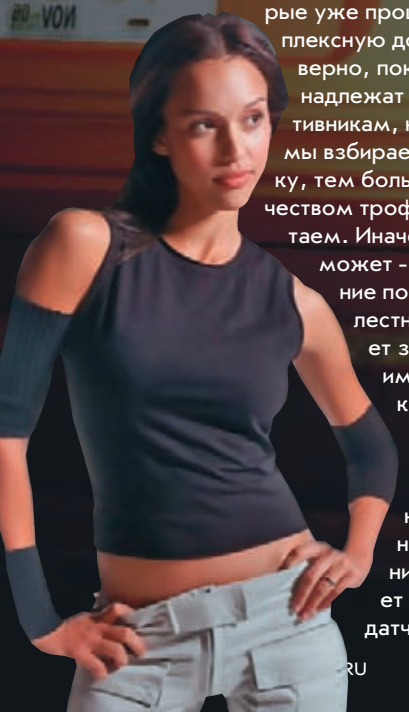
"Так, я не понял, кто за кем гонится? А ну-ка, назад!"

"Ой, тетя, больно!"

Старая добрая забава дрэг-рейсинг, нет-нет, да пощекочет нервы!

Гараж

В гараже на этот случай должно быть припасено несколько автомобилей. А как иначе? В противном случае "пацаны не поймут", и не видать нам первого места в Blacklist, как своих ушей. Откуда берутся машины и сколько их тут? Как показалось - предостаточно. Всего тридцать моделей от известных производителей с акцентом на американский рынок. Представлены машинки таких производителей, как BMW, Mitsubishi, Porsche, Lamborghini, Mazda, Chevrolet, Lotus, Ford и так далее. В общем, выбор вполне в стиле Need for Speed. Купив авто, тут же начинаем тюнинг, благо предложение традиционно исчерпывающее по всем направлениям. Однако по мере продвижения вверх необходимость в выращивании своей единственной и неповторимой машины постепенно отпадает. Да и зачем этим заниматься, если можно относительно легко получить ключи от нескольких отличных автомобилей, которые уже прошли комплексную доводку? Все верно, пока они принадлежат нашим противникам, но чем выше мы взбираемся по списку, тем большим количеством трофеев обрастаем. Иначе и быть не может - продвижение по карьерной лестнице означает завоевание имущества конкурентов.



Кстати, еще немного о тюнинге. Внешние изменения уменьшает значение датчика Heat по отношению к конкретному автомобилю, и могут быть использованы в качестве своеобразной конспирации. Забавная деталь. Разработчики предусмотрели даже систему настроек. Да, она довольно условна (с помощью ползунков можно изменять тот или иной параметр), но со своей функцией справляется. Иными словами, работает.

Физика не преподнесла сюрпризов, да их, собственно, никто и не ждал. Понятная управляемость, быстрые четкие реакции всех без исключения моделей. Различия обусловлены типом привода, развесовкой, массой, динамическими возможностями. Представленного разнообразия вполне хватает для того, чтобы без лишних проблем принимать участие в затяжных, увлекательных погонях. Сбалансированный геймплей. Ничего не скажешь.

Дружно тащимся

Оформление всегда было козырем Electronic Arts. Отдельное спасибо (уже в который раз) стоит сказать пацанам за город. Он выше всяких похвал, почти реальный. Куда ни ткни пальцем - везде можно (и нужно) отделаться похвалой. Free Ride очень часто использовался по своему прямому назначению. Город поделен на соответствующие районы, что придает игре известную долю разнообразия. Происходит динамическая смена погодных условий, что тоже, согласитесь, совсем неплохо. Текстуры - классные, а освещение - какое-то особое. И совсем не нужна эта ночь с ее неоном, вывесками, прожекторами и фарами. Это отвлекает от главного - быстрой езды. А вот днем самое время "зажечь", поиздевавшись над полицейскими.

Модели машин также безупречны. Игра - как лубок. Только и делает, что радует глаз. По качеству графики на максимальных установках ее можно сравнить с самыми современными иг-

ровыми приставками (PC only and forever! - в любом случае). Но и компьютер должен быть соответствующей мощности. С хорошим, так сказать, тюнингом.

В ногу с графикой идет звуковой ряд. Сэмплов очень много, иногда они сливаются в дикую какофонию звуков, которая, несомненно, вносит вклад в общую "драматизацию" игрового процесса. Иными словами, очень неплохо давят на психику.

Вообще, довольно слов! Пора делать выводы. Признаюсь, Need for Speed Most Wanted меня приятно удивил. Я почему-то не ждал от игры таких эмоций. Настраивался на еще один стритрейсерский Need for Speed. Разработчики, однако, смогли буквально несколькими штрихами изменить восприятие картины. В этой игре есть что-то от old-school представителей серии. Тот безумный гоночный драйв, который появляется лишь тогда, когда на хвосте висят мигающие и истошно орущие копы. Говоря без купюр, я от игры протащился. Чего и вам искренне желаю.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0.40	ИТОГО
Графика	9 x 0.20	
Звук и музыка	8 x 0.10	
Управление	8 x 0.20	8.7
Ценность для жанра	9 x 0.10	

Александр ВАСНЕВ
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

У НАС ДЛИННЫЕ РУКИ

ХРОНИКА ОДНОЙ СЕКРЕТНОЙ ОПЕРАЦИИ

Если долго мучиться, что-нибудь получится.
Пословица

Сделать интервью с разработчиками Runaway 2: The Dream of the Turtle редакция "Навигатора" пыталась в течение полутора лет. Вначале мы действовали, что называется, "в лоб", отправляя запросы непосредственно в Pendulo Studios. Однако где-то после десятого послания, канувшего в недрах испанской компании, было решено тактику поменять.

Мы связались с известным немецким паблишером dtp Entertainment AG (который является издателем Runaway 2 на территории Германии) и попросили помочь нам в общении с разработчиками. На это письмо откликнулся большой поклонник адвентюр, а по совместительству PR-менеджер компании Крис Келльнер. В течение пары месяцев он пробовал решить данную проблему, в частности, несколько раз посылал девелоперам составленный нами список вопросов, однако и его усилия успехом не увенчались. Как мы потом узнали, в этом не было ничего удивительного, поскольку в Pendulo Studios предпочитают отдавать все силы разработке игр, а для общения с прессой остается свободное от творческого процесса время. Поскольку в течение последних лет создание Runaway 2 шло полным ходом, то лишь редким счастливчикам удавалось выйти на контакт с девелоперами.

И тогда мы придумали хитрый план: вручили список с вопросами главному редактору в надежде на то, что он пересечется с сотрудниками Pendulo Studios на Games Convention 2005 в Лейпциге (где dtp Entertainment AG собиралась демонстрировать наработки по игре). Испанцы оказались еще хитрее: они просто не приехали на выставку.

После провала этой затеи мы уже готовы были махнуть рукой на интервью, но вскоре на горизонте забрезжила новая надежда - был объявлен российский издатель Runaway 2: The Dream of the Turtle ("Новый Диск"). Теперь нашим помощником в общении с разработчиками стала пиар-фея отечественной компании - Анна Федорова. И на этот раз дело немного сдвинулось с мертвой точки, мы получили хоть какой-то ответ из солнечной Испании, а именно расплывчатое обещание ответить на наши вопросы где-то после Нового года, а скорей всего после релиза Runaway 2...

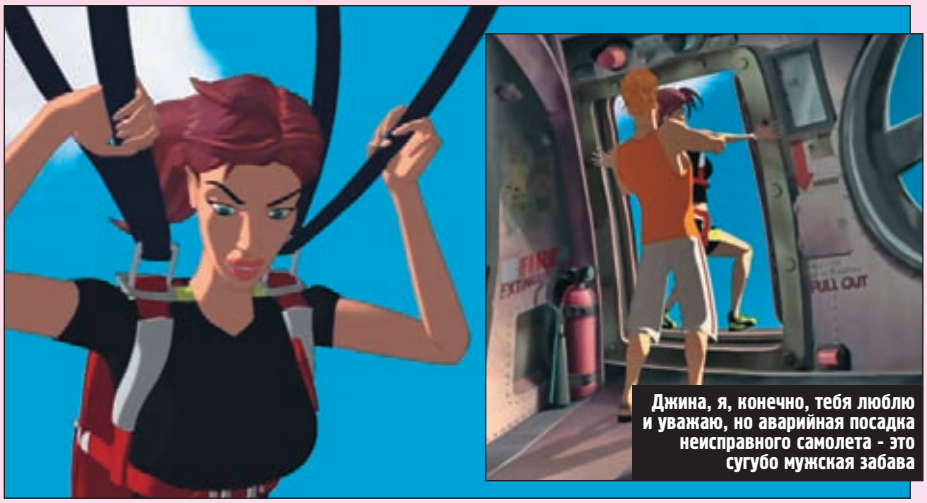
Любой другой в этой ситуации, наверное, отказался бы от дальнейших попыток добиться своего и стал бы терпеливо ждать прихода 2006. Но не такие люди работают в "Навигаторе"! В середине ноября наш связной под кодовым псевдонимом "pochtovaya rassilka" сообщил, что в конце месяца на сайте Димитриса Маноса (*www.adventure-eu.com*) состоится онлайн-конференция разработчиков адвентюр, среди участников которой числится и Pendulo Studios. Надев черные очки и прицепив фальшивые бороды, мы смешались с виртуальной толпой на нужной нам ветке местного форума...

Эх, мне бы пистолет в руку, да Джину... А вместо этого приходится отвечать на вопросы всяких бородатых типов

Вот уже четыре года я хочу нарисовать Джину, а мне все время достается Брайан

Это фанат, он не ест и не пьет, он встречи с Суши ждет и ждет

Runaway 2: The Dream of the Turtle



Джина, я, конечно, тебя люблю и уважаю, но аварийная посадка неисправного самолета - это сугубо мужская забава

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Среди других тем, активно обсуждавшихся во время конференции, стоит упомянуть жалобы поклонников игры на элементы пиксельхантинга в Runaway: A Road Adventure, а также вопросы про будущие планы Pendulo Studios. В первом случае испанцы обещали исправиться и сделать все активные предметы крупнее, а во втором - поначалу сказали свою обычную фразу, что "пока они ничего рассказывать не могут", правда, потом все же немножко приоткрыли завесу тайны и обмолвились, что следующим проектом будет адвентюра, причем не просто адвентюра, а очень хорошая адвентюра. А мы от них другого и не ждали.

Бородатые люди в темных очках: Привет, Pendulo! Приятно наконец-то поговорить с вами. Что изменилось для вашей студии и для вас лично за прошедшие со времени мировой премьеры Runaway: A Road Adventure четыре года *(именно тогда мы в последний раз общались с разработчиками - прим. авт.)*?

Pendulo Studios: Да, нет, ничего, наверное, не изменилось. По большему счету мы остались такими же, какими были раньше. Но в тоже время, конечно, нам приятно, когда люди пишут, что им нравится Runaway. Вы даже не представляете, из каких мест мы получаем подобные послания, одно, например, пришло к нам от морского пехотинца, который в данный момент служит в Ираке. И, конечно, мы гордимся успехом нашей дебютной игры, она ведь даже "побила" *(в финансовом плане - прим. авт.)* многие проекты с большими бюджетами. Что же касается студии, то тут только одно значимое изменение: сейчас в ней работает больше людей, чем в те времена, когда мы делали первый Runaway.

БЛвТО: Что означает фраза в названии сиквела: The Dream of the Turtle *("мечта черепахи" в переводе с английского - прим. авт.)*? Будет ли она связана с сюжетом игры, как, например, A Road Adventure в случае с оригинальным Runaway, и если будет, то как?

Pendulo Studios: Конечно, на первый взгляд словосочетание The Dream of the Turtle большего смысла не имеет, но, уверяю вас, что ситуация в корне изменится, когда вы познакомитесь с сюжетом игры. А что да как - мы до релиза сказать вам не можем.

БЛвТО: Сколько лет прошло для Брайана и Джины с момента успешного завершения Runaway: A Road Adventure, прежде чем их снова угораздило влипнуть в неприятности? Кстати, а сколько денег у них осталась от тех миллионов (двадцати миллионов, если говорить точнее), что перепали им в конце первой части?

Pendulo Studios: С момента окончания финального ролика Runaway прошло всего несколько месяцев, так что с деньгами у ребят пока проблем нет.

БЛвТО: В Runaway: A Road Adventure действо разворачивалось на территории США. А какие края посетят Брайан и Джина в сиквеле?

Pendulo Studios: Сегодня мы можем лишь сказать, что все начнется на Гавайях.

БЛвТО: PR-менеджер dtp Entertainment AG Кристофер Келльнер как-то раз признался, что на адрес компании приходят письма для Джины и Суши. А вы получаете такие послания, и как вы относитесь к подобной реакции игроков?

Pendulo Studios: Насчет Джины ничего не знаю, а вот на имя Суши действительно приходят десятки писем. Многие из них очень трогательные. Именно поэтому мы сделали белокурую хакершу одним из главных персонажей сиквела.

БЛвТО: После прослушивания заглавной песни к Runaway 2, у нас возникли подозрения, что вы воспользовались услугами группы Backstreet Boys. Это так? И что еще ждет нас в игре в музыкальном плане.

Pendulo Studios: Какие Backstreet Boys! Эту композицию исполняет очень талантливый испанский певец RyKC. Кстати, не только ее, подобных треков в игре будет несколько. Но и это еще не все. Вы помните группу Liquor, чьему авторству принадлежит саундтрек оригинального Runaway? И хотя сама группа распалась, ее солистка Вера записала несколько песен специально для сиквела.

БЛвТО: Кстати, на вашем сайте среди издателей первой части Runaway не указан русский паблишер, компания "Руссобит-М". Не скажете, почему?

Pendulo Studios: Если быть краткими, то права на издание первого Runaway в вашей стране были проданы "Руссобиту-М" не нами, а другим издателем. Собственно поэтому нас ничего не связывает с российской локализацией.

БЛвТО: Что ж, спасибо Pendulo Studios. Мы очень ждем вашу игру, а также все части Runaway, которые вы сочтете нужными выпустить. А еще помните, у нас длинные руки!

Pendulo Studios: Да вам спасибо за такой неподдельный интерес к нашей игре. Только при чем тут ваши руки?

БЛвТО: Ха, все вам расскажи...

А что, Брайан, для первого раза неплохая посадочка. Зигзаг МакКряк был бы тобой доволен

ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ

Александр ВАСНЕВ

Обвиняемые, что вы можете сказать в свое оправдание?
Агата Кристи. "Десять негритят"

Жанр Adventure **Издатель** The Adventure Company, Акелла **Разработчик** AWE Games **Рекомендуется** Pentium 4 1,8 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Сайт www.agathachristiegame.com

Agatha Christie: And Then There Were None (далее ATTWN) вполне можно назвать главной загадкой этого года. С самого момента анонса игры все поклонники Агаты Кристи пытались понять: изменят ли создатели адвентюры что-нибудь в сюжете детективного бестселлера и, если изменят, то что. Хитрые девелоперы секретов не раскрывали и на вполне конкретные вопросы давали весьма уклончивые ответы. Но довольно - время тайн прошло. ATTWN наконец-то появилась, и мы вам сейчас расскажем, что в итоге у разработчиков получилось, по возможности сохранив интригу для тех, кто только собирается познакомиться с игрой.

Завязка

Поначалу кажется, что адвентюра буква в букву вторит содержанию детектива. Однако это лишь иллюзия: несмотря на общее сходство, сюжетные линии игры и книги довольно сильно различаются, когда дело касается деталей. Вот на причале мы узнаем, что вместо Фрэда Нарракотта десятерых "негритят" на остров повезет его брат Патрик (главный герой). А где же книжный лодочник, и почему отставной сыщик Скотленд-Ярда Генри Блор так пристально смотрит на нашего персонажа? Таких вопросов уже поначалу возникает довольно много. Правда, на большинство из них ответ будет получен очень скоро, ведь, благодаря этим отклонениям, авторам удалось весьма удачно обосновать появление на острове Шипрек одиннадцатого персонажа. Абсолютно незапланированное, кстати сказать, для убийцы появление. Хотя поначалу это никак не скажется на его планах, поскольку первые три смерти весьма точно копируют события, изложенные в книге. И это сходство, как ни странно, еще больше подогревает наше любопытство. Неужели убийца тот же? Неужели мы его знаем? Позвольте, но так же неинтересно...

Прежде чем мы перейдем к дальнейшему обсуждению сюжетной линии, стоит упомянуть о минусах ATTWN, заметных уже в дебюте. Во-первых, графика. Правда, здесь уместно говорить лишь о низком качестве проработки моделей персонажей, т.к. бэкграунды нареканий практически не вызывают. Но вот герои, которых правильнее будет назвать заводными манекенами... Как же они отвратно смотрятся и ужасно двигаются. Лишь сила привычки позволяет где-то к середине игры смириться с этой кошмарной действительностью. Во-вторых, несмотря на то, что большая часть сюжетных новшеств вполне обоснована, некоторые изменения весьма спорны. Например, согласно книге, вечером в день смерти Тони Марстона " каждый, войдя к себе в комнату, машинально, даже не отдавая себе в этом отчета, запер дверь на ключ". В игре же, гуляй - не хочу по комнатам постояльцев. Удивительная и ничем не оправданная беспечность.

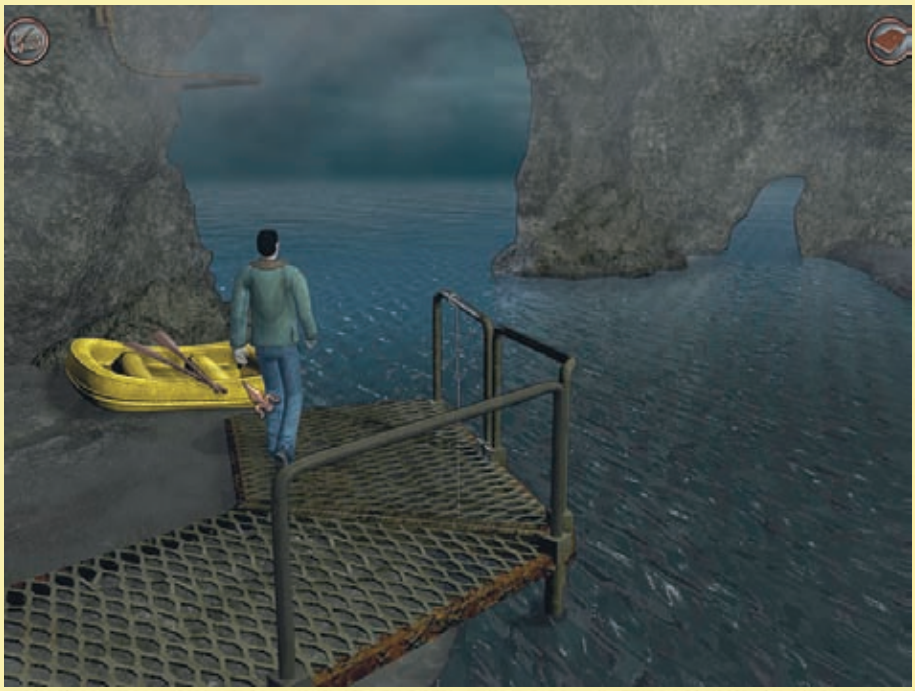
Записки за подписью убийцы, по идее, должны служить подсказками при решении головоломок. Но это только по идее

Кульминация

Где-то в середине игры появляется осознание двух вещей. Во-первых, окончательно приходит чувство уверенности в том, что авторы ограничились лишь косметическими изменениями сюжета, оставив финал прежним. Хотя первые признаки серьезного отхода от оригинальной истории уже заметны, но на них не обращаешь внимания. И вот тут-то, те, кто хорошо помнят роман АК, приходят к мысли, что могут легко нарушить планы убийцы. Стоит лишь зайти в определенный момент в одну из комнат дома. И действительно, кажется, еще чуть-чуть - и злодей будет найден, а история разочаровывающим образом закончится.

Во-вторых, автор сценария Ли Шелдон взял из "Десяти негритят" максимум возможного. Упоминался в начале книги слух, что остров приобрело Адмиралтейство, значит, будьте готовы к появлению небольшой сюжетной линии на эту тему. Или вот упоминавшийся выше Тони Марстон. Персонаж по сути своей второстепенный: приехал, сказал пару фраз, выпил яду и умер. А вот Ли Шелдон и для него придумал маленькую роль во всем этой действе, напрямую связанную с тем же Адмиралтейством. Какую, естественно, мы вам не скажем. Зачем нужны эти навороты? Скорее всего, чтобы обосновать появление в игре пазлов. Ведь в книге герои головоломок не решали. Они ели, пили, разговарива-

А не сделать ли мне глупость: на этом убожестве да в море выйти?



МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Первоначально детективный роман Агата Кристи назывался Ten Little Niggers, что было дословно переведено на великий и могучий. Однако позже в силу столь почитаемой на Западе политкорректности Niggers были заменены на Indians, а в дальнейшем роман и вовсе переименовали в And Then There Were None... В игре же роль маленьких афро-не-пойми-кого исполняют фигурки морячков, sailor boys.

Доктор, вы, главное, того, со снотворным не переборщите

ли и умирали. Только для классической point&click адвентюры этого мало, вот потому и придумали девелоперы для ATTWN кучу всевозможных задачек и оправдывающих их сюжетных ответвлений. Из-за них даже было расширено место действия: теперь это не только дом, а весь остров с кучей локаций. Есть только пара проблем. Основной минус - логичность пазлов, которые за редким исключением пришиты к игровой истории белыми, готовыми порваться в любой момент нитками. Например, как вам понравится, что целью одной из головоломок является сбор резиновой лодки, при помощи которой Патрик пытается убраться с острова подальше. Ага, в нехилый шторм...

Другим минусом задачек является инвентарь. Давно мы не встречали таких клептоманов, как местный лодочник. После Nibiru, где желание взять тот или иной предмет было обосновано, мания нашего героя таскать с собой лопату, стремянку, тазик с яблоками, ту же надувную лодку, телескоп и еще кучу всякой ерунды по мелочи - дурной тон. Можно привести в качестве контрпримера игры от Kheops Studio, ту же Return to Mysterious Island. Но ведь там богатство нашего походного рюкзака являлось залогом наличия различных вариантов прохождения. Здесь же авторы пытались реализовать нечто похожее, только результат получился каким-то странным. Вы не представляете, сколько всего вам придется сделать, чтобы добыть книгу по пчеловодству (за авторством самого Шерлока Холмса), чтобы потом с ее помощью разжиться стаканом меда на пасеке. Только вот мед этот для успешного завершения игры совсем не нужен. Такая незадача.

Пока еще все гости живы и здоровы

Финал

И вот тут-то фантазия авторов, столь жестко до сей поры ограниченная рамками книжного бестселлера, вырывается на свободу. Право слово, эту игру делали именно для тех, кто читал первоисточник, кто в пылу охоты на предполагаемого убийцу окажется абсолютно не готов к тому, что ждет его в конце. И в результате отлично выдержанная в течение всего повествования мрачная и тревожная атмосфера в финале становится мрачнее некуда.

Конечно, после такого скачка внутреннего напряжения развязка и весьма возможный хеппи-энд (у игры четыре концовки) кажутся несколько разочаровывающими. Конечно, потом понимаешь, что такие серьезные сюжетные метаморфозы в последней трети игры не совсем удачно вписываются в общую картину. Но это будет потом, когда вы отойдете от пятиминутного шока и признаете, что Ли Шелдон вас перехитрил. И за это игре можно простить если не все, то многие из тех недостатков, что были нами упомянуты. Первый блин (а The Adventure Company планирует издать пять адвентюр по мотивам произведений Агаты Кристи) получился отчасти комом, но его вполне можно есть.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО 7.1
Графика	6 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	
Реализм	8 x 0,20	
Ценность для жанра	8 x 0,10	

А эту сантехнику тоже покупали в кредит по карте MasterCard?

ГРУСТНАЯ СКАЗКА

Василий КРОЛИКОВ

"Господи, да на что же я надеюсь? - подумал он. - Что я буду здесь делать через год? А ведь они хоть очень глупые, но все видят. И все понимают. И не прощают ничего".
В. Пелевин. "Принц Госплана"

А все начиналось так хорошо. Мне, наконец, позвонили из редакции "Навигатора игрового мира" (куда я послал свою пробную рецензию на квест всех времен и народов Full Throttle) и пригласили зайти в гости, а заодно и получить первое задание. На крыльях эйфории я примчался по надиктованному адресу, где сотрудники журнала встретили меня более чем приветливо: жали руку, хлопали по плечу, даже нацепили мне на голову какую-то белую ленточку с красненьким кружочком и поднесли чарку чего-то очень крепкого (говорят, что такую традицию посвящения новичков привил вернувшийся из Петербурга Гнэл Унанян). После чего сунули в карман стопку дисков и пожелали ни пуха, ни пера...

ПЕТЬКА 6: НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Жанр	Русский квест
Издатель	Бука
Разработчик	Сатурн-плюс
Рекомендуется	Pentium III 300 МГц, 64 Мб RAM, видеокарта 32 Мб
Количество дисков	2 CD
Сайт	www.buka.ru
Рейтинг	5.4

Оказавшись дома, я вытянул первую попавшуюся коробочку из кармана, и ею оказался бокс "Петька 6: Новая реальность". Когда-то, давным-давно мне довелось познакомиться со вторым "ПиВИЧем", и воспоминания о том квесте остались не самые плохие. Он даже был немного смешным, а потому я с легким сердцем запустил шестую часть приключений знаменитого комдива и его не менее знаменитого ординарца.

Поначалу "Петька 6" произвел на меня очень благоприятное впечатление, в основном из-за новой трехмерной графики. Аккуратненькие модели, ладные локации... Усевшись в кресле поудобней, я приготовился получать удовольствие от игры.

Прошел день. Квест закончился, однако ни одна позитивная эмоция не посетила меня в процессе прохождения. Ни одной смешной шутки, ни одного остроумного диалога. Решив в обязательном порядке отметить это в рецензии, я начал высчитывать игре рейтинг. Геймплей. Так. Графика. Хорошая графика. Звук и музыка. Есть такое. Сюжетная линия. Сюжетная линия? Стоп, а она там разве была? Нет, но, может, я что-то пропустил?

Прошло три дня. Поиски сюжета оказались безрезультатными, ибо ни пазлы, ни переходы из локации в локацию (как при игре за Анку, так и при игре за Петьку и Василия Ивановича, а то и за всех троих вместе) таковым назвать нельзя. К концу третьего дня это занятие пришлось прекратить, потому что меня начали преследовать видения. То за окном мерещился The Longest Journey, то при взгляде на 3D графику начинало казаться, что перед тобой Fenimore Fillmore: The Westerner. Поскольку "Петька 6" явно не был ни тем, ни другим, я решил на время отложить раскопки и занялся следующей игрой.

Эх, Петр, Петр, до чего ты докатился

ШТЫРЛИТЦ: ОТКРЫТИЕ АМЕРИКИ

Жанр	Русский квест
Издатель	1С
Разработчик	А. Ефремов
Рекомендуется	Pentium III 500 МГц, 128 Мб RAM, видеокарта 32 Мб
Количество дисков	2 CD
Сайт	games.1c.ru
Рейтинг	2.4

Прошла неделя. "Штырлитц: Открытие Америки" оказался ухудшенной в плане графики и юмора копией "Петьки 6". Если шутки в квесте от "Сатурн-плюс" были пресными и на настроение игрока не влияли, то перлы остроумия А. Ефремова вогнали меня в депрессию. Правда, здесь есть сюжет, но лучше бы его не было вообще. Образы The Longest Journey и Fenimore Fillmore: The Westerner стали появляться все чаще и чаще.

А еще меня начали тревожить ночные кошмары, в которых является главный герой Штырлитц - высокий блондин в черной форме со значком радиационной опасности на рукаве. Каждую ночь он рассказывает мне о своих приключениях, о противоестественной любви к Борману, а несколько дней назад повадился приводить своих друзей, других персонажей

Женщина справа - пародия на Сару Коннор из "Терминатора". Ничего святого у разработчиков не осталось

Все почти в сборе, только Братьев Пилотов не хватает

Чистапацанские разборки

"Открытия Америки", которые соревнуются, кто из них изощреннее испоганит русский язык неестественным американским акцентом.

Вчера случайно посмотрел фрагмент "Семнадцати мгновений весны". Услышав фразу Копеляна: "Штирлиц шел по коридору" *(с нее же начинается и компьютерная игра - прим. лечащего врача)*, я с криком "А-а-а-а-а-а-а!!!" убежал в свою комнату и спрятался под кровать, где и просидел следующие двенадцать часов.

ПАДАЛ ПРОШЛОГОДНИЙ СНЕГ 2

Жанр	Русский квест
Издатель	1С
Разработчик	А. Ефремов
Рекомендуется	Pentium II 200 МГц, 64 Мб RAM
Количество дисков	2 CD
Сайт	games.1c.ru

Рейтинг **6.5**

Прошло две недели. Мне все ясно, мне все предельно ясно - я заболел. Симптомы налицо: когда-то давно, еще совсем маленьким, я играл в пластилиновые квесты, и они мне нравились. А теперь они мне не нравятся! Они меня не радуют!

Вышедший два года назад "Падал прошлогодний снег" обзавелся сиквелом. Главный герой - Мужик с голосом Станислава Садальского - все так же страдает от тирании жены, проходит простенькие аркадные вставки и подбирает предметы, чтобы использовать их на следующих двух экранах. При этом богатейшая тема закадрового диктора-комментатора (опять же в исполнении Садальского) не раскрыта совершенно. Как и темы диалогов, сюжета и новых персонажей... Новых - тех, что разработчики придумывали сами, а не заимствовали из одноименно мультфильма Татарского. При этом в игре самая удачная пластилиновая анимация, которую я видел за свою жизнь. Бодрая музыка и приличный звук также в наличии. Но насколько этот мир стал бы светлее и лучше, если б хоть кто-нибудь рассказал разработчикам, что квест это не только "отнеси предмет "а" в точку "б", что игру с алогичным сюжетом сделать гораздо сложнее, чем просто игру, и если кто не понимает разницу - пусть переиграет в Monkey Island 2...

Когда закончились титры "ППС2", я понял, что пройдут годы, и пусть не сразу, но и наши разработчики научатся делать квесты, одновременно красивые и интересные. А ночью явился мне Клеймен из Neverhood'a, и мы с ним обнялись и долго плакали горючими пластилиновыми слезами, а на утро мне стало будто бы даже легче.

BOYZ DON'T CRY!

Жанр	Польский квест
Издатель	Dobra GRA, GFI, Руссобит-М
Разработчик	L'Art
Русское название	Пацаны не плачут!
Рекомендуется	Pentium III 650 МГц, 256 Мб RAM
Количество дисков	1 CD
Сайт	www.boyzdontcry.com

Рейтинг **4.3**

Прошел месяц. Повалявшись в сугробах прошлогоднего снега и тем самым немного отведя душу, я приступил к анализу содержимого последнего бокса из той приснопамятной редакционной стопки. На этот раз судьба подсунула мне польское изделие "Пацаны не плачут!". Данное название сразу вызвало ощущение дежавю. И, действительно, героями игры являются персонажи из одноименного польского фильма про гангстеров. А если еще и учесть, что на коробке стоит пометка "16+", то можно предположить, что меня ждет квест с бандитским уклоном, отягощенный использованием нецензурной лексики. Но в то же время вполне может быть, что игра окажется стоящей, хотя уже при виде первой локации хочется покритиковать графику. После "Петьки 6" и "Падал прошлогодний снег 2" такие простенькие, плохо нарисованные бэкграунды уже не смотрятся. Надеюсь, что разработчикам удастся компенсировать этот недостаток хорошим юмором и увлекательным сюжетом...

От редакции: На этом месте заканчивается текстовой файл, найденный нами на жестком диске компьютера Василия. К сожалению, сам автор не может рассказать, что случилось дальше, поскольку любые расспросы вызывают у него приступы плача. Ничем не могут помочь нам и врачи клиники, где парень сейчас проходит курс психотерапии, поскольку им тоже не удается наладить контакт с пациентом. Кстати, они запретили нам запускать "Пацаны не плачут!" из-за следующей надписи, которая была обнаружена кем-то из медбратьев на коробке с диском: "Пять часов озвученных диалогов, более часа которых даже можно слушать без содроганий и конвульсий". Вот так-то.

P.S. При подготовке этого материала ни один автор не пострадал.

Махмуд

КОРОЛИ И МОРСКАЯ КАПУСТА

Но страшнее всего были его рассказы.
Ужасные рассказы о виселицах,
о хождении по доске,
о штормах и о Драй Тортугас,
о разбойничьих гнездах
и разбойничьих подвигах
в Испанском море.
Роберт Луис Стивенсон. "Остров сокровищ"

Жанр Пиратская RPG **Издатель** 1С **Разработчик** Акелла **Рекомендуется** Pentium 4 2,5 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 1 DVD
Сайт www.akella.com/k3

Каких только пиратов мы не видали за эти годы. И тех самых Pirates!, и совсем уж неизвестных онлайновых береговых братьев, и шумную карибскую братву (отдельная тема, обсудим позже, за стопкой кофе). В общем, все буканьеры, корсары, флибустьеры, люди Стеньки Разина и тому подобный сброд побывал в наших руках, был неоднократно обмусолен и тщательно протерт во избежание появления ржавчины. К бабке не ходить, сразу понятно, чего мы ждали.

Хочешь быть главным пиратом? Будь им! Только вот сначала вызови на дуэль нынешнего главу Берегового братства

Приплыли

Когда Блейз был маленьким, с кудрявой головой и невинным взором, его папа взял на себя непосильную задачу: основать в Карибском бассейне государство свободных людей, и даже название придумал соответствующее - Либертания. Этот, не побоюсь сказать, человечище не допускал и мысли о том, что кто-то из стоящих рядом мог думать иначе. Результат подобной доверчивости - полный разгром флота борцов за свободу и гибель главперсонажа. Двадцать долгих лет за гибель этого замечательного пирата никто не мстил, пока не вырос сынуля, обладающий такой же тягой к свободе.

Обшарпанный бродяга, случайно встреченный на пирсе, - и вот уже жизнь добра молодца идет совершенно не по тому азимуту, на который он рассчитывал. Половинка карты с его именем, полученная от бродяги, заставляет героя задуматься о сущем и направить свои стопы в неизвестном направлении. Никогда не знаешь, что преподнесет тебе жизнь.

Точно так же думал и я, когда дрожащими руками запихивал диск с игрой в DVD-ROM. Лихорадочно вспоминая о том, что уже видел почти год назад, я пытался представить себе, что именно ждет игрока в К3. Ответ пришел незамедлительно.

Для тех, кто до сих пор не въехал, о чем тут идет речь, напомню: разговор, стало быть, зашел о некоем продолжении некоей RPG, имевшей место быть энное число лет назад и наголову разгромившей всех ее братьев с деревянными ногами и

Отныне я скромный владелец маленького острова Санто-Доминго. Поздравления пишите на стодолларовых купюрах простым карандашом, сильно не нажимать

руками-крюками. Та игра, насколько помнит мой склероз, называлась точно так же, но без циферки в конце, и олицетворяла собой абсолютный прорыв в области пиратского игродела. Дальше были "Пираты Карибского моря" с мелькнувшим было, но тут же увядшим, названием "Корсары 2", ну и вот, мы, наконец, пришли к тому, чего ждали.

В ролях

Блейз Шарп и Беатрис Шарп - два полюса одного магнита. Неугомонная сестричка, рыжая бестия, за свой недолгий пока век построившая не один десяток бывалых морских волков, и ее не менее энергичный сводный братец, который так и ищет приключений на пятую точку. Выбор героев нехитрый и, скажем прямо, ни к чему не обязывающий, потому что ни Блейз, ни Беатрис не обладают какими-либо уникальными возможностями, характерными именно для них. Кто-то захочет поиграть за мужика, кто-то, извините, за бабу, прельстившись возможностью постоянно видеть ее... хм... спину, но путь обоих героев будет абсолютно одинаков - из мерзких грязных пиратов в вице-короли Нового Света.

Начинаем мы, как и положено настоящим звездам пиратского спорта, в захудалом портовом городишке, имея за спиной такой же захудалый люггер, который, тем не менее, слегка вооружен и довольно опасен. Отметившись у губернатора и получив его благословение, а также офицерский патент в придачу, герой начинает буйствовать в окрестных морях. И тут нас подстерегает первая засада. Тех морей, оказывается, не так уж и много, как хотелось бы. Весь театр военно-морских действий умещается буквально на ладони. Ямайка и Тортуга на северо-западе, Кюрасао на юге и Барбадос с Гренадой на юго-востоке - таковы границы территории, доступной нашему моряку. Конечно, памятуя о том, сколько на этой площади находится воды, понимаешь, что места эти достаточно обширны, и поэтому большого разочарования нет, но какое-то сожаление все-таки остается. Ну что им стоило слегка расширить карту на юг, чтобы включить в игру знаменитейший порт Маракайбо и окрестные земли? Или чуть-чуть заехать на запад, прихватив Кубу... Но нет, разработчики решили ограничиться этим участком, а жаль.

Но оставим печали печальным и займемся делом. Оседлав свой незатейливый кораблик, Блейз/Беатрис начинает нелегкий путь по лестнице славы, а неоценимую помощь в этом нам оказывает местная система прокачки персонажа, которая отлично вписывается в общую концепцию игры.

У героя есть целый набор скиллов на все случаи жизни, начиная с точности стрельбы из пушек и заканчивая удачливостью. Поднять каждый скилл можно максимум до десятого уровня, после чего хочешь - не хочешь, а приходиться переключаться на что-то другое. Помимо скиллов, игроку доступны перки, в той или иной степени влияющие на его способности. За каждый уровень герой получает возможность поднять на одну ступень какой-либо скилл и приобрести один новый перк. Вот так и качаемся. Система работает неплохо, скажем, десятый уровень точности позволяет достичь поистине впечатляющих результатов, когда двумя-тремя залпами сорокашестипушечного фрегата можно совершенно спокойно потопить большой галеон.

- Ладно, подруга, ты пока охмури этого, а я пойду собак покормлю

В общем, с обучением нашего персонажа дела обстоят замечательно, все к месту, и все вовремя. В некоторое смущение, правда, вводит процесс приобретения перков. Некоторые из них получить можно лишь после того, как ты возьмешь какой-то другой, который, в общем-то, ничем с ним не связан. Почему нельзя было сделать так, чтобы игрок сам выбирал то, что ему понравится? Странно.

Хлеба и зрелищ

Как только мы заполучили в свое распоряжение патент, мы автоматически начинаем двигаться Стоп! Не так. Перемещаться по сюжетной линии мы можем начать или продолжить в любое удобное для нас время, невзирая на погодные условия и настроение местного губернатора, и в этом основная прелесть игры. Конечная цель - собрать все местные города под одним флагом, и неважно, через сколько лет это будет сделано. Мы, конечно, помним заветную мечту папаши-пирата: основать свободное государство, но можно с чистой совестью забить на эти розовые сопли и заняться тем, чем привыкли заниматься настоящие мужчины (уж извини, Беатрис) - сеять ужас и смерть на просторах Карибского бассейна.

Спокойные же игроки вместо обычных межгосударственных разборок могут потешить себя выполнением простеньких квестов, которые генерятся случайным образом. Как только увидел мужика с желтым восклицательным знаком, дамокловым мечом нависающим над его головой, так беги к нему, у него есть что тебе предложить. Обычно это банальная перевозка груза с одного острова на другой, либо просьба сопроводить корабль. Конечно же, оплата порой бывает смешная, но зато жизнь поспокойнее, если только не нарвешься по пути на случайного пирата.

Хотели игроки больше свободы действия - получите, только не жалуйтесь, что эти квесты ни к чему не ведут. Свобода - вот главное сло-

во. Единственное, что подлежит обязательному выполнению - это квесты от губернаторов, потому как они ведут тебя к славе самым прямым и кратчайшим маршрутом.

А если вы не горите желанием воевать или же возить грузы для богатого дяди, то к вашим услугам торговля, благо ассортимент товаров довольно велик, и вполне реально заработать на купле-продаже.

Море волнуется раз

Море - это такая густонаселенная часть поверхности планеты, на которой постоянно что-то происходит. Плывешь ты спокойно, и тут бац! Мы атакованы, пора браться за ум. Канониры шебуршат возле пушек, мушкетеры застыли у ограждений, а капитан, резко рубанув рукой, встает на мостик и орет благим матом на матросов, не успевающих поднимать и опускать паруса. Ах, какая идиллия!

Морской бой абсолютно ничем не отличается от того, что мы видели в первых "Корсарах". Ветерок, нежно поддувающий в спину или же мощно ревущий прямо в морду лица, пара-тройка кораблей, отчаянно маневрирующих в поисках выгодного положения, и вы, весь в белом, на боевом посту. Повернул, пальнул разок, подставил нос или корму, пока заряжаются бортовые пушки, и опять все по кругу. Казалось бы, дурное дело - нехитрое, но поначалу приходится тратить изрядное количество своих собственных, кровью и потом выращенных нервов прежде, чем удается практически без повреждений захватить или утопить вражеское судно.

Пустить врага ко дну не очень сложно, гораздо сложнее подойти к его кораблю с выгодного ракурса и без всяких предрассудков завалиться в гости к доброму капитану. Не беда, что его бойцы считают нас монстрами в человеческом обличье, их можно убедить, направив в бой толпу оголтелых ангелочков, робко помахивающих абордажными саблями и мирно постреливающих в разные стороны из коллекционных пистолетов.

После того, как команда по уборке мусора поработала на палубе корабля, можно спуститься в каюту капитана и поговорить с ним о низменности его желаний и амбиций. Кстати, некоторые подобные разговоры иногда могут окончиться обыском в каюте и приобретением в вечное пользование разных штучек типа супер-пуперной подзорной трубы или же замечательного антикварного пистолетика. Если разговор удался, корабль ваш. Конечно, если вы заранее побеспокоились о том, кто будет вести его в порт.

- Мисс, что вы делаете сегодня вечером?
- Граблю твой корабль, кретин!

Офицеры, способные управлять призовым кораблем, обычно обитают в тавернах, где их можно нанять за сумасшедшие деньги. Вакансий хватает, было бы желание. Не считая разных там докторишек и плотников, вы можете укомплектовать свой офицерский состав штурманом, боцманом, канониром и отдельным офицерским отрядом боевиков, которые будут повсюду бегать за вами и впрягаться за любимого командира, если кто-то попытается вякнуть хотя бы слово в ваш адрес. Полезная фича. А еще они качаются вместе с вами и приобретают те же самые скиллы, что и наш главгерой.

Свой собственный, а также любой захваченный корабль можно апгрейдить. Менять паруса, навешивать обшивку, менять не только калибр пушек, но и материал, из которого они сделаны. А еще радует то, что в игре практически нет совершенно одинаковых кораблей, даже одного типа. К примеру, на одном галеоне могут стоять шестьдесят шестнадцатифунтовых пушек, а на другом, точно таком же, пушек будет шестьдесят четыре, и ядра там будут уже потяжелее. Я не говорю уже об их скорости и грузоподъемности, тут вообще полный разброд и шатание, все, как было в реальности.

Домик в деревне

Захваченные корабли, конечно, достойный метод обогащения, особенно, если нарвешься на торговый караван. Но круче этого могут быть только захваченные города - там есть где развернуться таланту полководца. Сначала, не торопясь, вынеси форт с большущими пушками, потом высади на берег команду (разумеется, под твоим чутким руководством), и все, город твой. Видишь, как все просто? На такие мелочи, как количество защитников и пушек на стенах форта, обращай внимание только в тех случаях, если у тебя всего лишь жалкий фрегат с убогими двадцатичетырехфунтовыми пушками и слабенький экипаж количеством в пятьсот-шестьсот хилых бойцов. Если ты ходишь как минимум на варшипе, а еще лучше на двух, и у тебя две-три тысячи народу, то такие города можно брать практически с ходу. Резюме: хочешь захватить город - качайся до полной невменяемости. И еще... Будь готов к тому, что после такой акции ты станешь полноценным пиратом, и тебя будут долбить все, кому не лень. Разумеется, это правило действует только в тех случаях, когда ты захватил город по собственному желанию. На губернаторские приказы это не распространяется, там чистая политика.

Зато в своем подшефном городе можно делать все, что захочешь. Строй бастионы, бараки, верфь и прочую мелочевку типа золотых приисков. Все возводится мгновенно, были бы деньги и соблюдались бы кое-какие условия вроде размеров города и настроения горожан. Подобная система сильно упрощена, но она служит одной-единственной цели - снабжать игрока наличностью, кораблями и квалифициро-

ванными бойцами, а то, когда командуешь огромным судном с экипажем в полторы тысячи гавриков, набор новых кадров превращается в серьезную проблему, так же, как и закупка продовольствия на всю эту ораву. Если за ними не следить, они могут совершенно спокойно заболеть, или, что еще хуже, взбунтоваться, и герой незамедлительно закончит жизнь на нок-рее.

Море волнуется два

А вот теперь то, о чем вы так долго боялись спросить. О море. Нет, не так. О МОРЕ. Если вы видели скриншоты на разных этапах разработки, то можете представить, как оно выглядит. Так вот, то, что вы видели там, - жалкое подобие того, что ожидает вас в игре. Словами и скриншотами этого не передашь, надо обязательно все видеть в динамике.

О воде и обо всем, что с ней связано, можно говорить лишь в превосходной степени. Потрясающие волны, изумительное небо и облака, просто офигительные закаты и рассветы. На этом мой запас эпитетов кончается, но, поверьте, ради местной гидроаква-еще-чего-то-там можно придумать другие, и все они будут верными.

Когда корабль, шурша парусами и поскрипывая мачтами, выходит из бухты, а из-за горы показывается солнце, сразу начинаешь жалеть, что ты не жил в те времена, причем именно на берегу моря. Дорожка света на воде - это нечто. Волны - те вообще живые, а если поднимается ветерок посильнее, то на их игру можно смотреть очень долго. Ночью - другая картина, но и она заставляет задуматься о смысле жизни и влиянии дезодорантов на озоновый слой Земли. Единственное, что подкачало во всем это великолепии, - звездное небо. Оно несколько портит общее впечатление, но луна и лунная дорожка на девяносто девять процентов компенсируют его влияние. За время игры я стер указательный палец, но все-таки сделал порядка трехсот скриншотов, примерно половину из них можно прямо сейчас вывесить на выставке художников-маринистов.

И завершает общую картину настоящая, полноценная погода. Дождь, буря, торнадо, молнии - все сделано на высочайшем уровне. Вообще, небесная картинка совершенно не уступает водной, а все это вместе создает непередаваемую красоту. Я крайне впечатлен.

О воде можно говорить долго, но и помимо нее в игре есть кое-что, о чем стоит упомянуть. Это, разумеется, корабли. Мало того, что они сделаны в полном соответствии с чертежами, так они еще и выглядят, простите, как живые. А с некоторых ракурсов и на среднем удалении скриншоты практически не отличишь от фотографий. Очень красивы и спецэффекты - пушечные выстрелы, дым и огонь от попаданий вражеских ядер, обломки обшивки, разлетающиеся во все стороны, и прочие мелочи, которых в игре полно. При особо удачных выстрелах можно видеть, как с громким хрустом и скрипом падает мачта на вражеском (или вашем) корабле. Пять баллов.

Чуть помедленнее, кони, чуть помедленнее!..

То, что стоит на земной тверди, конечно, не сравнить с водой, но домишки и людишки выполнены в очень неплохом качестве. Единственное, что подкачало, так это анимация. Примерно так же ходят роботы за неделю до ежегодного профилактического осмотра. Да и в драке люди не особенно смотрятся. Мало движения, твой соперник может совершенно спокойно замереть в умиротворенной позе или вообще начать чесать репу, как бы в недоумении, что за оппонент ему попался. В боях практически нет динамики, невзирая на то, что боевые возможности персонажа сильно изменены, и к ним добавлено чуть меньше десятка разных атакующих и блокирующих движений. Да и ладно, на саблях пусть дерутся сухопутные крысы, а мы - морские волки, нам пушки подавай.

О чем жалею

Об отличных квестах из первых “Корсаров”. Свобода - это хорошо, но тут с ней небольшой перебор, система случайных квестов явно оставляет желать лучшего. Жалею, что потрачены ресурсы на добавление второго персонажа, но не сделана для него собственная линия развития. Жаль, что карта в игре такая маленькая. Жаль, что в этом обзоре обошел вниманием много интересных фич. И вообще. Жаль, что эта игра не вышла раньше, и мы потеряли столько драгоценного времени на убогие “пиратские” поделки (Во! Неплохой каламбур вышел).

Но я рад, что эта игра, наконец, у меня в руках. И что ее достоинства с горкой превышают ее недостатки. Играть в нее можно долго, чего вам и советую.

Йо-хо-хо! И бутылка рому! H

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0,40	ИТОГО
Графика	9 x 0,20	
Звук и музыка	8 x 0,10	
Сбалансированность	8 x 0,20	8.8
Ценность для жанра	10 x 0,10	

Александр ВАСНЕВ

О БЕДНОМ ЖАНРЕ
замолвите слово

Что нас ждет - море хранит молчанье,
Жажда жить сушит сердца до дна.
Ария. "Штиль"

На рубеже миллениума казалось, что жанру адвентюр (давайте сразу договоримся считать слова "адвентюра" и "квест" синонимами) пришел конец. Вырождение игр, создаваемых легендарной Lucas Arts, клиническая смерть Sierra, безликая штамповка компании Cryo, летящей на всех парах к скорому банкротству, даже редкие шедевры вроде The Longest Journey - все это очень органично вписывалось в картину предсмертных конвульсий. Но, провалявшись пару лет в состояние комы, жанр вдруг начал оживать, и то, что происходит с ним сейчас, так и хочется назвать эпохой Возрождения. Только так ли оно на самом деле, и что будет дальше: расцвет, закат иль вечный сумрак?

Escape from Monkey Island. Последний раз Гайбраш и Элейн прилюдно выясняли отношения в декабре 2000 года

Escape from Monkey Island

Как мы дошли до жизни такой

Для того чтобы проанализировать текущую ситуацию, не говоря уже о попытках заглянуть в будущее, надо понять, почему вымерли великие серии 90-х? Вернее, даже не понять (причина-то очевидна), а признать, что при всей гениальности тех игр адвентюры (квесты) просто не могут сравниться по объемам продаж с хитовыми экшнами или RPG. Объяснений этому явлению множество: и низкий показатель replayability, и отсутствие режимов сетевой игры, и медитативность геймплея (на самом деле, это не недостаток, а отличительная черта, но, несомненно, не лучшим образом сказавшаяся на популярности жанра), и подчас неоправданно высокая сложность пазлов.

В начале 90-х годов прошлого века компания Virgin провела интересный эксперимент: выделила одной весьма достойной студии очень приличный по тем временам бюджет для разработки высококачественной адвентюры. Цель издателя заключалась в том, чтобы узнать, сможет ли эта игра встать в один ряд с самыми прибыльными проектами того времени. Конечно, этот эксперимент был не совсем корректен, поскольку не все определяется деньгами - не менее важен и талант девелоперов. И вот, что интересно: адвентюра в итоге получилась просто великолепной, но доходы от ее продаж оказались меньше запланированных. В результате на создание сиквела Virgin выделила сумму в два раза меньшую, что наравне с урезанными сроками разработки не самым лучшим образом сказалось на качестве продолжения. Речь, кстати говоря, в этом абзаце шла о студии Revolution Software и серии Broken Sword.

Возьмем наше время: какую игру можно назвать самой популярной адвентюрой нового поколения? Fahrenheit? Только ведь это не адвентюра, и об этом мы поговорим позднее. Syberia? Верно. Тиражи, как и первой, так и второй части этой игры составили около 600 тысяч экземпляров. Это много или мало? С одной стороны, вроде бы много, ну а с другой, данная величина не сопоставима с многомиллионными тиражами самых популярных FPS.

Конечно, из этого правила, как и из любого другого, есть исключения. Например, первые две части Myst, которых лишь великие и ужасные The Sims смогли сместить с первой строчки списка самых продаваемых игр за всю историю игровой индустрии. Но в чем причина такой безумной популярности этой легендарной адвентюры? Использование модных тогда приводов CD-ROM, классная графика, отсутствие возрастных ограничений и приемлемые системные требования - то есть, по сути, технические характеристики. И это, между прочим, не наши домыслы, а слова одного из сотрудников Cyan Worlds, Райана Миллера. На волне финансового благополучия серия Myst продержалась где-то до 2000 года, покуда оставались актуальными упомянутые козыри игры, ну а потом дела компании пошли все хуже и хуже, а перспективная затея по созданию MMO-адвентюры и вовсе закончилась полным провалом.

The Longest Journey

The Longest Journey. Звезда пленительного счастья

Syberia. Ее появление в 2002 году стало сродни грому посреди ясного неба

Возрождение?

Из всего сказанного понятно, почему жанр дошел до ручки, однако это никоим образом не объясняет последовавший за этим рост как числа релизов, так и качества выпускаемых адвентюр. А причин у этого явления несколько. Во-первых, поклонники, пусть их число явно уступает количеству виртуальных стратегов или любителей экшнов, но с другой стороны - это потребители, готовые выкладывать кровные за соответствующую продукцию. Во-вторых, относительная дешевизна разработки: как правило, денег на создание адвентюры сейчас требуется меньше, чем в случае с теми же RPG или FPS. В-третьих, отсутствие жесткой конкуренции. Лучше всего последний тезис прокомментировал основатель компании Kheops Studio Бенуа Хозжан: "Я знаю, что "Вокруг света за 80 дней" *(проект конкурентов из компании Frogwares - прим. авт.)* - очень амбициозная разработка, и, надеюсь, что ее оценят по достоинству. Если масштабные игры будут продаваться хорошо, наши издатели увеличат бюджет для создания еще более грандиозных проектов!" Конечно, абсурдно было бы представить сообщество квестоделов как братство, в котором процветают исключительно мир и согласие. Нет, но в то же время каждый, наверное, понимает, что все разработчики адвентюр находятся сейчас в одной лодке, плывущей по морю банкротства. Захоти кто-то активно раскачивать сию скорлупку - в проигрыше рискуют оказаться все.

В совокупности эти факторы привели к тому, что жанр начал оживать. Если же говорить о времени, когда это произошло, то давайте остановимся на середине 2002 года. Именно тогда практически одновременно появились великолепнейшие (без всяких скидок на отсутствие конкурентов) Runaway и Syberia. С тех пор было выпущено не так уж мало действительно стоящих адвентюр: Post Mortem, Black Mirror, Broken Sword: The Sleeping Dragon, Syberia II, Fenimore Fillmore: The Westerner, Myst IV, Return to Mysterious Island, Secret of the Silver Earring, The Moment of Silence, Sentinel: Descendants in Time, Nibiru, Still Life, Myst V, Voyage...

Но раз кто-то делает адвентюры, то, следовательно, должен быть кто-то, кто их издает. Сейчас в мире сложилась довольно интересная ситуация: несколько компаний издают либо исключительно адвентюры, либо последние составляют значительную часть их релизного списка. Речь идет в первую очередь о The Adventure Company (подразделение DreamCatcher, Северная Америка), dtp Entertainmnet AG (и их новый лейбл Anaconda, Германия) и Micro Application (Франция). Особенно интересна нам ситуация с The Adventure Company. В прошлом году она издала более дюжины адвентюр. Из них две оказалась отстойными, штуки три - высококлассными, ну а остальные были весьма качественными середняками (читай, получили в нашем журнале рейтинг в районе 6.5-7.5). В этом году компания продолжила активную паблишерскую деятельность, но в то же время рискнула ввязаться в самую настоящую авантюру, купив лицензию на создание игр по мотивам книг Агаты Кристи (анонс дебютного проекта состоялся в первом квартале этого года, но не исключено, что разработка уже велась в 2004 году). О достоинствах и недостатках первой ласточки из этой серии (And Then There Were None) мы говорить здесь не будем, но важен сам факт. Раз компания решила рискнуть деньгами, а лицензия на произведения английской писательницы - вещь, надо думать, недешевая, значит, адвентюры сейчас приносят какую-то прибыль...

And Then There Were None. Так говорите, нас всех убьют? Какая глупость!

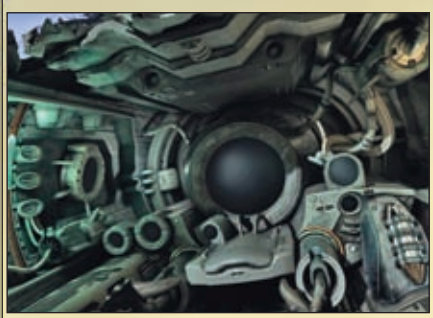
Runaway. Между прочим, это "Игра 2002 года" по версии "Навигатора игрового мира". Почему мы выбрали именно ее?

Runaway. Теперь понятно? Нет?

Runaway. А теперь? Что, тоже нет?

Runaway. Ладно, откроем секрет. Потому что это классная адвентюра, и Джина тут совершенно ни при чем

МЕЖДУ ПРОЧИМ...



Звездное наследие. Это все, что осталось от нашего корабля после приземления

Отрадно, что одним из центров качественного квестроения становится бывшая одна шестая часть суши. Флагманами этого благородного дела являются москвичи из Step Creative Group ("Звездное наследие", "Вечера на хуторе близ Диканьки", "Обитаемый остров: Землянин") и наши украинские соседи из Frogwares ("Вокруг света за 80 дней", Sherlock Holmes: The Awaken). Но помимо них стоит упомянуть и про безумно интересные разработки таких студий, как Trickster Games (Санкт-Петербург, "Танита или Морское Приключение"), 4reign Studios (Курск, "Дилемма") и Electronic Paradise (Киев, "Отель "У погибшего альпиниста"). Выпускаются, конечно, и традиционные лубочные "Петьки", но, знаете что, пусть пока живут. Динозавры ведь тоже не сразу вымерли.

Вокруг света за 80 дней. По улицам слона водили, как видно, напоказ

Вокруг света за 80 дней

Вечера на хуторе близ Диканьки

Still Life. Ну, как? Клев есть?

Развитие

Несмотря на все позитивные сдвиги последних лет, в настоящий момент жанр квестов - лишь крохотная ниша на огромном рынке электронных развлечений. И чтобы эта ситуация изменилась, адвентюрам необходимо развиваться. Но в каком направлении? Понятно, что вряд ли разработчики смогут предложить современному игроку что-то новое в плане графики (тут шутеры очень успешно поработали) или AI (потому что компьютерных оппонентов, как таковых, тут нет). Что остается?

А остается сюжет - главная сила адвентюр сегодняшнего дня и ключевой залог их успеха в дальнейшем. В принципе, игровая история всегда была одним из основных достоинств представителей этого жанра, но то, что мы видим сейчас, во многом отличается от того, что было раньше. В настоящий момент сюжеты законодателей адвентюрной моды по своему напряжению, накалу, психологичности все больше напоминают сценарии фильмов. Во многом такой эффект достигается благодаря просто-таки фантастическому числу роликов, которые создают небывалый эффект погружения в тех же Syberia, Runaway, Black Mirror, Fenimore Fillmore: The Westerner и The Moment of Silence. Гигантских размеров вставки на движке игры позволяют почувствовать себя непосредственным собеседником Шерлока Холмса в Secret of the Silver Earring.

Правда, к сожалению, есть у такого подхода и свои минусы. Традиционный сюжет стал до невозможности линейным и не терпит самодеятельности из серии "а не пойти ли мне туда?", "а не поговорить ли мне с этим человеком?". Нет, строго прямо, по шпалам да по шпалам, из-за чего сильно страдает интерактивность игровых миров. Изменится ли ситуация в будущем? Вполне вероятно, поскольку первые признаки подобной трансформации видны уже сейчас, однако о них мы поговорим чуть позже.

В результате сегодняшней погони за кинематографичностью пострадала не только интерактивность, в минусе оказался целый поджанр адвентюр с видом от первого лица, поскольку, если мы говорим о кино, то возможность видеть внешний облик героя (читай, вид от третьего лица), его изменение по ходу сюжета, позволяет четче понимать разворачивающиеся на экране эволюции. Только лишь за один текущий год произошло множество событий, подтверждающих данный тезис: окончание серии Myst, закрытие польской студии Detalion (Mysterious Journey, Sentinel: Descendants in Time) и французской Galilea Multimedia (Jack the Ripper). Абсолютно неясны дальнейшие планы компании Streko-Graphics, которая вот-вот разродится завершающей частью дилогии Aura (The Sacred Rings). Даже вечные апологеты вида от первого лица из Kheops Studio объявили, что одна из их двух новых адвентюр будет с видом от третьего... Можно еще вспомнить подобный переход и в случае родственных игр Post Mortem - Still Life.

Still Life. Комната Виктории. Не видел бы своими глазами - ни за что бы не поверил

Fahrenheit. Вы все еще не уничтожили улики? Тогда полиция идет к вам

Fahrenheit. А это уже практически файтинг, обещанный нам в Dreamfall

К гадалке не ходи

Но это уже метаморфоза случившаяся, а что ждет нас в будущем? Тотальный переход адвентюр в мир 3D? Вряд ли, поклонники жанра - люди довольно консервативные и их еще в течение долгого времени будет устраивать столь популярный ныне "сибирский" подход (это когда локации двумерные, а персонажи объемные). Конечно, желающие выделиться найдутся всегда, и в этом нет ничего плохого, поскольку у поклонников третьего измерения тоже могут получаться классные игры (тот же Fenimore Fillmore: The Westerner или Broken Sword: The Sleeping Dragon). Но о массовости этой технологии говорить пока рано. Вот, например, объявили, что четвертая серия "Сломанного меча" будет сделана в 3D, а фанаты уже недовольны, требуя верности традициям, заложенным в двух первых частях игры. Да и сами Revolution Software не прочь вернуться к старому и доброму, но вот сказали издатели из THQ, что только 3D, значит надо делать в 3D.

Гораздо более перспективными кажутся эксперименты по скрещиванию адвентюры и кино, и, по сравнению с этими попытками, предпринятые доселе шаги в данном направлении кажутся сущими пустяками. В 2005 мы стали свидетелями появления двух проектов, по-разному осмысливающих такой симбиоз. Первой была Still Life, разработчики которой, взяв за основу адвентюру, по максимуму использовали возможности игровых роликов. Смотрелись они и вправду потрясающе, а будучи прокрученными один за другим, действительно рождали у нас иллюзию фильма. Но все-таки это была в первую очередь адвентюра.

На гораздо более смелый эксперимент отважилась компания Quantic Dream. Вспомнив заветы давно умершего жанра Interactive Fiction, она решила взять за основу фильм и по возможности разбавить его пазлами. Но вот проблема, головоломки удалось прицепить к сюжету только частично, а потому в ход пошли мини-игры. И все же, несмотря на такой реверанс в сторону аркадности, итоговый результат получился сногсшибательным и потрясающим. Но это было в первую очередь кино.

Сможет ли кто-нибудь лучше соединить адвентюру и кино? Возможно, да, и спорю на мою месячную зарплату, что вы знаете этого претендента. Речь идет о Dreamfall: The Longest Journey. О том, что подобный вывод не плод больной фантазии автора, говорит множество вещей. Во-первых, отказ от традиционной для квестов системы интерфейса: вместо нее нам обещают некий луч, исходящий из глаз героини, который будет сканировать игровые объекты и выводить список возможных действий. На первый взгляд кажется, что данная задумка практически ничем не напоминает подход Quantic Dream. Ничем, кроме желания девелоперов по возможности облегчить взаимодействие героя с окружающим миром, стереть грань между игрой и фильмом. Во-вторых - графика. Визуально детище Funcom имеет все шансы повторить успех Fahrenheit именно в плане ки-

Dreamfall. Красный диван - какая безвкусица!

Dreamfall. А ты откуда такой жизнерадостный?

Fenimore Fillmorer's Revenge.
- А что это вы тут делаете?
- Да тачки тырим

Fenimore Fillmorer's Revenge

Sherlock Holmes: The Awaken

нематографичности. В-третьих, известно, что в Dreamfall появятся элементы stealth и файтинга. Чем не альтернатива аркадным вставкам из Fahrenheit?

Но это лишь элементы внешнего сходства. Гораздо четче параллели между этими двумя играми прослеживаются, когда разговор заходит о внутреннем содержании. Конечно, до релиза Dreamfall утверждать что-то однозначно затруднительно, но хотелось бы обратить внимание читателей на одно из высказываний главного дизайнера проекта Рагнара Торнквиста. Рассуждая на тему нелинейности в играх, он отметил, что в таком жанре, как адвентюры, где преобладает продуманный и глубокий сюжет, полной нелинейности добиться трудно. Однако вполне реально предоставить игроку некую свободу действия в промежутках между важными сюжетными этапами. Послушайте, но ведь во многом то же самое можно сказать и про Fahrenheit. Ведь там тоже не было той свободы геймплея, что грезилась нам в мечтах: по большей части это была именно локальная нелинейность. Кстати, датировано данное высказывание было концом 2003 года, то есть почти за два года до релиза шедевра от Quantic Dream. Теперь вы понимаете, какую игру всем поклонникам жанра адвентюр надо больше всего ждать в следующем году?

Пора закругляться

Как бы ни сложилась ситуация в будущем, даже в случае успеха Dreamfall (и успеха в первую очередь коммерческого) вряд ли стоит ожидать, что подобные проекты посыпятся на нас, как из рога изобилия, поскольку в их случае уже не действует аргумент дешевизны производства (в Fahrenheit'e на одном Motion Capture разориться можно). Однако в том, что именно такие игры могут продаваться миллионными тиражами, сомнений нет. Тот же Fahrenheit несколько недель провел в топах рейтингов продаж игр для PC во многих странах. Но самое главное - он по достоинству был оценен и приставочным рынком. А ведь именно консоли во многом обеспечивают кассу удачным кроссплатформерам других жанров, и именно консольные рынки по большему счету до сих пор остаются запретной зоной для адвентюр. Вот такая вот правда жизни.

Все сказанное отнюдь не означает, что после выхода Dreamfall поклонники жанра адвентюр могут спокойно отдыхать в течение оставшегося года. Нет, в 2006 нас ждет множество интересных проектов. Это и Runaway 2, и Paradise от маэстро Сокаля, и мрачное продолжение Fenimore Fillmore: The Westerner, и очередная серия CSI, на этот раз от TellTale Games, и Tony Tough 2, и новые адвентюры от Kheops Studio, и четвертый Broken Sword, и т.д. Да и под Новый год увидят свет "Вокруг света за 80 дней" и первая часть "Звездного Наследия". Так что не смею вас больше задерживать.

Sherlock Holmes: The Awaken

Dreamfall

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

TOTAL OVERDOSE™

ПОТРЯСАЮЩЕ ДИНАМИЧНЫЙ, ЖЕСТКИЙ И ЦИНИЧНЫЙ ACTION В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ GTA

© 2005 SCi Games Ltd. Наименование и логотип Total Overdose являются торговыми марками компании SCi Games Ltd. Игра разработана компанией Deadline Games A/S. Наименование и логотип Deadline Games являются торговыми марками компании Deadline Games A/S. Наименование и логотип Eidos являются торговыми марками компании Eidos Plc.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

CONNECT

Bros.
OrcHunter

Sony планирует бесплатные MMORPG

Чтобы расширить и без того немалую аудиторию пользователей собственных MMORPG, компания Sony Online Entertainment идет на кошмарные жертвы. Во время очередного игрошабаша Austin Game Conference SOE заявила о решении выпустить MMORPG без традиционной ежемесячной абонентской платы. То есть от игрока будет требоваться только желание (и возможность) купить коробочку с игрой, а дальше можно незамедлительно погрузиться в онлайн, не думая о ежемесячном финансировании издателя.

Впрочем, дизайнеры уже придумали, как заставить потребителя платить во время обитания в игровом мире. Sony Online планирует ввести специальные платные дополнительные услуги из серии ускоренной прокачки персонажа или же спекулировать неприлично мощным оружием и эксклюзивной экипировкой.

Другое дело, что отмена абонентской платы за MMORPG давно знакома хардкорным игрокам - достаточно вспомнить потрясающе красивую Guild Wars от корейских знатоков онлайна NCsoft. Более того, Guild Wars разошлась по миру более чем миллионным тиражом и продолжает расширяться и процветать.

Что же касается новой безымянной MMORPG от Sony Online Entertainment, то пока известна лишь предположительная дата релиза - конец 2006 года. Непонятно даже, что это хотя бы приблизительно будет - фэнтези, киберпанк или что-нибудь с модной лицензией. ***- O.H.***

Наверное, SOE не дают покоя успехи NCsoft и в частности Guild Wars

Японским серверам Star Wars Galaxies учинили сеппуку

Руководство японского подразделения Electronic Arts приняло решение прикрыть все японские сервера Star Wars Galaxies. Как отмечают аналитики, выступавшие на Austin Games Conference, игровое население Страны восходящего солнца не особо жалует научно-фантастические и киберпанковские MMORPG, отдавая предпочтение в основном фэнтезийным вселенным. В качестве компенсации за потерянные "родные хаты" японские игроки Star Wars Galaxies получат возможность перевести свои эккаунты на американские и европейские сервера.

Любопытно, что Electronic Arts Japan совершила сеппуку японским серверам практически одновременно с началом продаж нового адд-она SWG - Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan. Не очень хороший старт, не находите? ***- O.H.***

Не любят самураи джедаев

За это надо выпить!

Беспрецедентный случай, настоящая сенсация! Именинник делает подарки своим гостям! Вы знали, что 9 ноября у EverQuest II день рождения? Даже если не знали (то есть в том случае, если для вас World клином сошелся на Warcraft), вам об этом все равно бы напомнила добрая Sony Online Entertainment, решившая отметить годовщину с помпой. Мы говорим "помпа" - подразумеваем "подарки"! Просто чертову уйму подарков: кроме виртуальных празднеств, торжественных ивентов и предоставления европейским и американским пользователям доступа к азиатским персонажам (стильные модели которых специально изготовлялись в Тайване), разработчики решили вознаградить каждого игрока за лояльность миру Norrath.

Подписчиков бесцеремонно разделили на тех, кто провел в EQ II год, полгода, три месяца, месяц, неделю или хотя бы день, и надумали поощрить каждого за "выслугу лет", ведь ни один из жителей сказочного зазеркалья не должен уйти обиженным! В соответствии с "табелем о рангах", новобранцам в день рождения EverQuest II полагаются вместительные сумки на двенадцать слотов; старшим товарищам - специальные звонкие титулы и бонусные характеристики; ветеранам - особо ценные подарки для виртуального дома. При этом тот, кто прожил в Norrath целый год, имеет право получить не только свой бонус, но и те фишки, которыми разработчики радуют игроков с более скромным стажем.

"Это был фантастический год для EverQuest II, - задувает единственную свечку на праздничном торте Джон Смедли, президент Sony Online Entertainment. - Команда постоянно совершенствовала игру, создавая adventure packs и обновления, запус-

С днем рождения, EverQuest 2!

тив первое полноценное дополнение под названием Desert of Flames и открыв свой собственный аукцион Station Exchange. Ребята были так заняты делом, что даже не заметили, как EverQuest II стал старше на целый год. Мы приготовили для игроков много подарков, чтобы они еще больше наслаждались нашей игрой и ни за что не забыли этот праздник! И кстати, планов на год грядущий у нас громадье..." **- *Bros.***

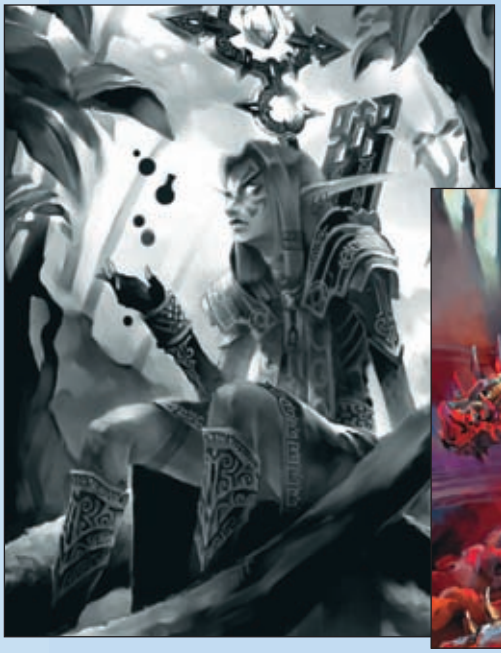
В WoW завелся (не)ангажированный художник

Интересным бизнесом промышляет англоязычный пользователь World of Warcraft по имени Dalayur, обладающий (в реальной жизни) бесценным перком "ни много ни мало гениальный художник". Этот, гм, персонаж, состоящий в ордене Forte, вывесил на родном форуме *(forte.thomsound.se/viewtopic.php?t=53)* объявление: "За скромное вознаграждение странствующий художник пишет черно-белые портреты великих героев, прекрасных дам, знаменитых полководцев и прочей, простите, нечисти". Под "скромным вознаграждением" следует понимать 80 золотых (внутриигровых, а не реальных) для членов гильдии Forte и 200 золотых для "левых" персонажей.

Под "странствующим художником" - предприимчивого бизнесмена, поставившего бизнес на поток: желающие увековечить себя на холсте выстраиваются в очередь по пятьдесят человек, цены на прекрасное растут с каждым днем (изначально картины стоили 40 золотых), а на форуме висит целый документ, посвященный нюансам оформления заказов. Под "черно-белыми портретами" - нарисованные от руки простым карандашом и слегка размазанные ластиком в нужных местах симпатичные скетчи, изображающие самых разных героев: обнаженную орчиху с забрызганным кровью лицом, сумасшедшего гнома-алхимика в очках, разбойника с кинжалами-как-у-Блад-Рейн, паладина с огромным молотом и других обитателей World of Warcraft...

Чтобы получить красивый именной воллпейпер, достаточно оформить заявку, прислать несколько скриншотов со своим героем (в профиль, фас и за работой), которые дадут художнику полное представление о его внешности, вооружении и одежде, описать характер своего альтер эго и высказать свое видение картины. Автор честно предупреждает, что его алчная натура, кроме всего прочего, еще и творческая, поэтому он оставляет за собой право выбирать позы и одежду героев. Особенно это, согласно пункту 4 договора между художником и заказчиком, касается девушек Альянса и ночных эльфиек. Единственная проблема - обитателям всех прочих серверов, кроме европейского Daggerspine, оформить заказ будет очень сложно: в WoW отсутствует система перевода денежных средств с сервера на сервер.

По указанному выше адресу находится целая галерея авторских работ. Рисует Dalayur, чего уж греха таить, очень и очень интересно. Мы в живописи разбираемся хуже, чем в улыбке Джоконды (а в ней мы вообще не разбираемся), но рискнем предположить, что творчество Dalayur принадлежит к лучшим пользовательским артам по WoW. **- *Bros.***



Хакеры World of Warcraft вооружаются в Sony BMG

Хотите взломать онлайновую игрушку и остаться не пойманным? Просто купите компакт-диск с системой защиты информации от Sony BMG Music Entertainment!

Взломщики World of Warcraft клянутся, что скрытые возможности соответствующего защитного софта позволяют создавать инструменты для полноценного, а главное - безопасного читинга в онлайновых мирах. При этом сам софт, получивший в узких экспертных кругах наименование "rootkit", распространяется с десятками тысяч тайтлов, публикуемых звукозаписывающим подразделением Sony.

Напомним, Blizzard Entertainment - создательница World of Warcraft - разработала программный комплекс, позволяющий обнаруживать деятельность читеров через сканирование всех запускаемых во время игры процессов. Вместе с тем Warden (название программы Blizzard) не в силах обнаружить файлы, "прикрытые" софтом Sony BMG. Для достижения последнего эффекта от хакера требуется совсем немного - добавить определенный префикс к названиям читерских программ.

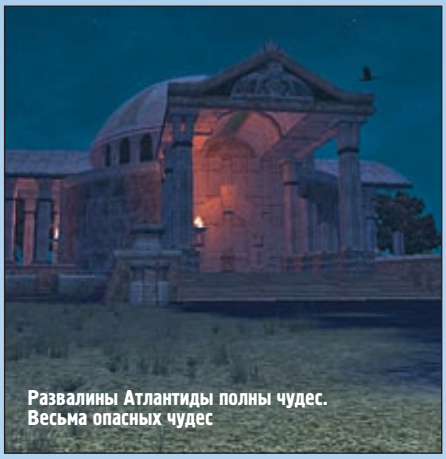
Несмотря на то, что Sony BMG и First 4 Internet (разработчик "опороченной" технологии) уже выпустили патч, корректирующий поведение защитных программ, общественность оживленно обсуждает потенциальный ущерб от недобросовестного использования технологий Sony BMG. Разработчики софта жалуются, что благодаря Sony им придется позабыть о защищенности собственных продуктов. **- *Bros.***

Судьба читера

Бесплатный Мифический апгрейд

Нет конца благотворительности сильных игрового мира! Не дожидаясь рождественских распродаж, компания Mythic Entertainment - разработчик и публикатор ряда онлайновых проектов - объявила, что Trials of Atlantis (третий экспаншн пак к великолепной Dark Age of Camelot) получает статус абсолютно бесплатного продукта.

Правом закачки дополнения обладают как сегодняшние, так и бывшие обитатели мира DAoC: выбывавшим из строя, но решившим вернуться игрокам необходимо лишь реактивировать эккаунт и восстановить свои прежние персонажи. Выходит, что для владельцев MMORPG бывших игроков не бывает... **- *Bros.***



Развалины Атлантиды полны чудес. Весьма опасных чудес

Codemasters назначена оператором DDO

О том, что у парней из Codemasters Software Company Limited имеются нехилые амбиции, говорилось не однажды. Вот и сегодня поклонники

ООО "Мастера кодов" могут в очередной раз воздать заслуженные похвалы недюжинным талантам тамошнего топ-менеджмента.

Согласно пресс-релизу менеджера по связям с общественностью Codemasters Сэма Рассела, команда, только недавно прикупившая RF Online, совершила еще одну выгодную сделку. Как выясняется, Turbine предоставила героине новости все права на европейское обслуживание (сервера, биллинг (то бишь сбор дани с игроков) и поддержка пользователей) проекта Dungeons & Dragons Online: Stormreach.

Дав нам возможность порадоваться за свою корпорацию, мистер Рассел пообещал в самом скором времени открыть официальный сайт DDO-сообщества, стать быстрокрылым курьером между игроками и Великими из Turbine и оперативно реагировать на настроения DDO-форумчан.

Кстати, коммьюнити-менеджер оказался в Сети не один, а в сопровождении двух свежих скриншотов, один из которых вы можете наблюдать на этой страничке. Судите сами о красотах DDO. **- *Bros.***

Наше дело рубить, обо всем остальном позаботится Codemasters

Star Wars для занятых

Пока электорат ждет возрождения застывшей, как Помпеи после проделок Везувия, MMORPG-вселенной Star Wars Galaxies, прозорливая LucasArts анонсировала нечто под названием Star Wars Galaxies: Starter Kit. "Версию для начинающих" уже с 22 ноября можно найти в продаже за чисто символические для жителя средней полосы Кашиика $19.99. Игру следовало бы назвать "Звездными Войнами для очень деловых", так как основные отличия от оригинала состоят в ускоренном геймплее: быстрые бои, форсированное развитие персонажа, короткий путь в джедаи... Разумеется, на диске с игрой найдутся все последние обновления и адд-он Jump to Lightspeed. **- *Bros.***

Вьетнам ссорится с MMO

Пример большого соседа оказался заразительным - воздушно-капельным путем инициатива китайских властей взять MMORPG под контроль передалась вьетнамским политикам. Чиновники долго и успешно игнорировали онлайновые игры, но недавно последние повалили в страну как американские солдаты во второй половине прошлого века - в промышленных, то есть, количествах. И никто не знал, что со всем этим виртуальным добром делать. Пускать на самотек - не по-коммунистически, не по-пацански как-то. Взять под контроль - идея хорошая, но как? А тем временем диковинная индустрия начала приносить деньги, увлекла молодежь и показала себя всесторонне перспективной. И политики все-таки решили уделить окаянной толику своего внимания: ввоз игр в страну сейчас временно приостановлен, чтобы правительство успело сформулировать законы, которые будут регулировать MMO-деятельность. В конце концов, что это за коммунистическая страна такая, которая не стрижет купоны с онлайна? **- *Bros.***

Настоящего онлайнового геймера ничто не отворотит от его сердечной привязанности. Ни постановления партии и правительства, ни даже такие вот "мисс Вьетнам"

Даже возможность стать джедаем под чутким руководством самого Оби-Вана не сделала сердца возмущенных обитателей игры мягче

Незачет по испытаниям Оби-Вана

Последний месяц MMORPG Star Wars: Galaxies с незавидной периодичностью преследуют неудачи. Не успело подразделение Electronic Arts Japan прикрыть все японские сервера и разогнать несчастных самурайских джедаев по гостеприимным западным общинам, как подоспел адд-он Star Wars: Galaxies. Trials of Obi-wan, принесший очередную порцию хлопот своим создателям. После поступления в продажу злополучного дополнения на Sony Online Entertainment и LucasArts немедленно обрушился поток из угрожающего содержания кляуз, требующих ничего не менять в мире SWG.

Все дело в том, что с установкой Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan онлайновая далекая-далекая Галактика преображается до неузнаваемости, начиная от изменения характеристик джедаев и заканчивая модификациями боевой системы. Что, разумеется, не всем постоянным обитателям игры по нраву. Теперь, чтобы поскорее замять конфликт, SOE и LucasArts предлагают даже добровольный возврат денег покупателям, посчитавшим, что их бессовестно обманули. ***- O.H.***

Еще одна малышка на миллион

Полгода назад (а может быть, и раньше) мы писали об амбициозной MMORPG R.Y.L. Online, пообещавшей игрокам глобальный турнир протяженностью в год и призовой фонд в $1 млн. Три месяца назад (а может быть, и позже) мы писали о том, что идея накрылась цинковым тазом и миллион получит индеец по имени Никто. То есть никто не получит. PR, тем не менее, удался на славу, и теперь на хитроумном примере R.Y.L. хотят прославиться другие игроделы: базирующийся в городе Брэдфорде (Великобритания) издатель онлайновых игр GamesRouter объявил об аналогичном конкурсе с аналогичным миллионом, но уже евро и наличными. На сей раз "нереальный" (впрочем, чем черт не шутит, молния два раза в одну и ту же воронку не бьет) турнир посвящен MMORPG с милым имечком R.O.S.E. (Rush on Seven Episodes).

На сей раз интернациональные побоища почти не анонсированы: вместо братоубийственной резни игрокам предлагают убивать особо опасных "эксклюзивных" монстров, из которых будут выпадать билетики, подлежащие обмену на всевозможные блага реальной и виртуальной цивилизаций (льготное игровое время и маленькие радости для геройского инвентаря, электронные приборы вроде mp3-плееров и компьютеры, а также денежные призы различных номиналов). В зависимости от уровня лохматости и зубастости монстров они будут посмертно делиться либо бронзовыми, либо серебряными, либо золотыми билетами. Те, кто соберет более пятидесяти золотых (жаль, не розовых) билетиков, все-таки примут участие в братоубийственной резне, так как их, в лучших традициях фильмов серии Mortal Combat, телепортируют на некий остров, где они и выяснят, кто из них достоин миллиона, а кто - поощрительных призов вроде лэптопов, пятидесяти тысяч евро и прочих мелочей. Турнир продлится с января по ноябрь 2006 года, и, если бы не печальный пример R.Y.L. Online, все было бы просто замечательно. А так - у нас есть право на сомнения. ***- Bros.***

MMOG во вселенной Babylon 5?

Появление MMORPG по лицензии той или иной культовой лицензии становится доброй традицией в нашей индустрии. Star Wars Galaxies уже не первый год радует поклонников вселенной Лукаса. Совсем скоро треккеры всего мира смогут устроить совместное утро стрелецкой казни Ромуланской Империи в Star Trek Online. А теперь и фанатам замечательного сериала Babylon 5 дали надежду встретиться с себе подобными в космическом онлайне.

Сценарист, исполнительный продюсер и духовный наставник всего "вавилонского" культа Джозеф Майкл Страчинский в одном из своих интервью вполне серьезно заявил о возможности появления в скором времени полноценной MMORPG во вселенной Babylon 5. Более того, Джо намекнул, что компания Warner Bros. готова реализовать эту задумку уже чуть ли не в этом году (разрешим себе усомниться - год-то уже на исходе).

Будем надеяться, что мистер Страчинский и Warner Bros. настроены ре-

Пока что, в отсутствие онлайновых праздников, поклонникам вселенной "Вавилон 5" остается довольствоваться телевизионными буднями

А начиналось все почти как хобби - с покупки Ragnarok Online

шительно, и если не в этом, то в следующем году подарят многочисленным фанатам (которых и в нашей стране, кстати, предостаточно) сериала отличную MMORPG. Чтобы было не так скучно в отсутствии новых сезонов по телевизору. **- *O.H.***

Финансового Рагнарека не будет

Эх, зря упрекают современный бизнес в отсутствии тяги к меценатству. На днях японская Softbank Group и ее дочерняя BB Serve (которая, кстати, вовсю производит онлайновые игрища) объявили о создании очередного фонда поддержки. При этом в роли "братьев меньших" выступают авторы массовых многопользовательских ролевых проектов.

На сегодняшний день фонд под названием Movida Investment располагает $84 млн. При этом избранные MMORPG будут финансироваться, что называется, по всем фронтам, начиная с разработки новых и заканчивая поддержкой уже работающих продуктов. Отдельной строкой прописано финансирование сайтов, задействованных в системе продвижения онлайновых игр. Объявлено, что особого внимания фонда будут удостоены проекты международного значения. Впрочем, и здесь приоритет будет отдан играм, ориентированным на особенно перспективный азиатский рынок.

К слову сказать, нынешняя акция Softbank Group не стала чем-то неожиданным для аналитиков рынка. Дело в том, что холдинг и раньше уделял серьезное внимание бизнесу онлайновых развлечений. В частности, в минувшем сентябре японка приобрела корейского игродела Gravity Corp. При этом цена поглощения - даже если принять во внимание, что "товаром" выступила владелица весьма успешной (более 34 миллионов подписчиков!) фэнтези-ролевухи Ragnarok Online, - оказалась просто огромной - $359 млн. Вместе с тем, Gravity Corp. и вышеупомянутой BB Serve список игровых подразделений группы не исчерпывается.

Похоже, что теперь SG решила подойти к расширению бизнеса с другой стороны: потренироваться на ниве инвестиций да попридержать перспективных разработчиков под своим крылом (до очередного поглощения?). **- *Bros.***

Родителям на контроль

Очевидно, что компания Blizzard совсем не хочет, чтобы ее онлайновое детище попало в международный список источников повышенной опасности. Дабы снять с себя хоть часть ответственности за несчастные случаи, происходящие с неуемными фанатами World of Warcraft, разработчики анонсировали так называемую "систему родительского контроля" (PCS), инструкции по использованию которой публикуются на официальном сайте онлайнового мегапроекта Blizzard.

Основной принцип действия PCS заключается в том, что некто, имеющий доступ к логину и паролю эккаунта (предполагается, что озабоченный здоровьем своего чада родитель), может осуществить базовые "родительские" настройки и установить родительский же контрольный пароль. С этого момента настройки эккаунта могут модифицироваться исключительно с использованием контрольного пароля.

Далее, папа-мама формируют индивидуальный график игры. При этом устанавливаются периоды, в которые эккаунт является доступным либо недоступным для ребенка. В дальнейшем в этот график может вноситься неограниченное количество изменений.

Что ж, идея вроде бы жизнеспособная. Похоже, что отныне придется нам, ребят, играть исключительно либо по выходным, либо после выполнения домашней работы... **- *Bros.***

Дети, не стоит переигрывать в World of Warcraft, а то однажды вы станете похожими на этого дядю

NEW ассортимент!
NEW скидки!
NEW услуги!

СОЮЗ

www.soyuz.ru

1

Первый
АНАЛОГОВ НЕТ!

медиагипермаркет

4 этажа 3 000 кв. м. 150 000 наименований

СОЮЗ
НА ПЯТНИЦКОЙ

м. Новокузнецкая - Третьяковская, ул. Пятницкая, д. 29, тел.589-15-51

Lord of the Rings: Shadows of Angmar

Андрей ЩУР

БРАТСТВО ЭККАУНТОВ

На острівці посеред підземного озера
жив старий Гам-Гам, слизьке чудовисько...
"Гобіт". изд. Киев, 1991

Жанр MMORPG **Издатель** Turbine Entertainment **Разработчик** Turbine Entertainment **Дата выхода** 2006 год **Сайт** lotro.turbine.com

Питер Джексон оказался гораздо смелее каких-нибудь отмороженных одиночек, взбирающихся на совершенно невообразимые горные вершины только затем, чтобы установить веселенький флажок, хлебнуть чай из термоса, закусить бутербродом и двинуть обратно вниз. Ведь самое страшное, что ожидает этих смельчаков, - снежная лавина, порвавшийся трос или остывший чай. А когда вы снимаете кинотрилогию "Властелин Колец", постоянно приходится помнить о вставших поблизости огромным лагерем патлатых инфантильных малолетках (и не только), готовых тебя живьем загрызть даже за малейший отступ от оригинала. И пребывающих, надо заметить, в своем праве, Ибо Нефиг.

Но Питер Джексон умудрился выжить, создав вполне приемлемый киноэпос (если жив - значит, эпос приемлемый). А теперь оцените смелость разработчиков из Turbine Entertainment: они не только создают MMORPG по "Властелину Колец", они еще и НЕ используют при этом живописную визуальную эстетику, разработанную командой Джексона для фильмов. По сути, заново выдумывая, как должна выглядеть и звучать знаменитая толкиеновская фэнтезийная вселенная.

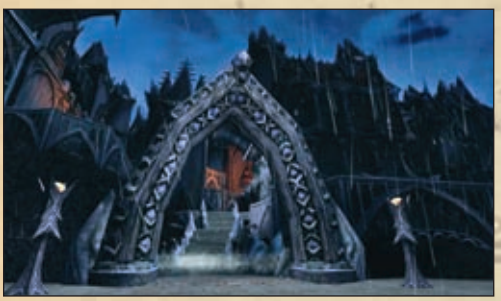
Либо в Turbine работают очень смелые люди, уверенные в своих силах, либо они там у себя скинулись, прикупив подержанное ядерное бомбоубежище, и теперь потихоньку затариваются провизией. Просто на всякий случай. По крайней мере, я бы на их месте поступил именно так.

С пацификом на шлеме

Нельзя сказать, что за реализацию такого мегабренда, как LotR, взялись новички-неумехи, все ж таки у Turbine есть неплохой опыт в жанре MMORPG: Asheron's Call и Asheron's Call 2 - их работа. Но мне, сколько дневники разработчиков и письма к комьюнити на сайте не читал, все равно положительно непонятно, как же они планируют воплотить в игре дух книг Профессора. Ведь в самой сути истории "Властелина Колец" заложена (кроме всех прочих) идея противления насилию. Я не "правоверный" толкиенист, никогда не бегал с деревянным мечом, не смотрел, таинственно поигрывая ножницами, на мамины занавески и не заклеивал скотчем уши, чтобы сделать их остроконечными. Я просто пытаюсь мыслить логически. И согласно этой самой логике, стандартная онлайново-эрпэгэшная система прокачки, когда ради очередного уровня топаешь в леса и часами мочишь подряд все, что шевелится, с вселенной Толкиена ну никак не работает. И даже откровенно ей противоречит.

Попав в жесткие вилы "идея мира vs. необходимость геймплея", Turbine не смогла придумать гениальный вы-

В Ангмаре за Третью Эпоху столько народу поумирало, что страна до сих пор в трауре



Старый Лес (можно сколь угодно называть его Вековечным, в оригинале он просто Old Forest)

Свежее дыхание облегчает убивание

Lord of the Rings: Shadows of Angmar

Archet в дыму, герои в бою,
Archet в огне, герои в э-э-э... в бое?

ход из сложившейся ситуации и потому попыталась пойти на компромисс. В основе онлайнового Средиземья оказался все тот же стандартный принцип "боевка + квесты = экспа-и-уровни", и сражаться нам придется очень часто, но зато хоть получаемые квесты не будут ставить насилие как самоцель (убить 20 сусликов, 30 белок и т.п.) и даже иногда предложат возможность мирного достижения поставленной задачи.

Хороший, плохой, эльф

Несмотря на то, что лицензия, отхваченная Turbine, включает в себя права на всю книжную трилогию, места и события "стартового пакета" LOTRO будут отталкиваться только от первого тома - "Братство Кольца". Весьма предусмотрительный ход: при таком раскладе адд-онов и продолжений Turbine хватит в общей сложности лет этак на пять, если не больше.

Старт для каждого персонажа в LOTRO будет совпадать с началом странствия Фродо, если конкретнее, с тем моментом, когда он покидает пределы Шира. Предвосхищая следующий вопрос, сразу отвечу: нет, встретиться с Фродо или кем-то еще из Братства Кольца в игре не получится. Зато на протяжении своих путешествий игроки сплошь и рядом будут натыкаться на отсылки и оговорки вроде "Проходили тут недавно четверо мохнолапых" или "А вот как вы в прошлый раз приключенствовать ушли, так буквально через десять минут черный всадник прискакал, про какого-то полуслика все расспрашивал".

Доступных рас в игре будет всего четыре: люди, хоббиты, дварфы и эльфы (лесные). Разработчики долго чесали репу, совещались и, в конце концов, пришли к решению, что за "плохих" в LOTRO играть будет нельзя - как раз тот случай, когда заложенная в книги идея победила геймплейные предпочтения. Так что готовьтесь: поиграть за орков и прочих гадов (по крайней мере, в начальной версии LOTRO) вы не сможете. Соответственно, прямого PvP "стенка на стенку" нет и в озвученных публике планах не предвидится. Однако в Turbine в разговорах на эту тему старательно оставляют троеточия, намекая, что какой-то соревновательный момент в игре реализован все же будет.

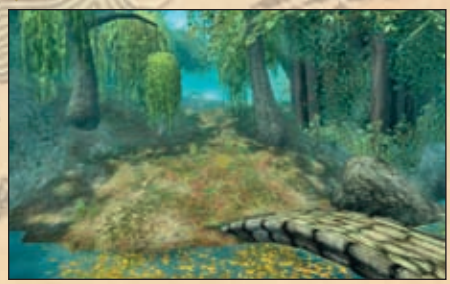
Не Эриадором единым

Можете бить меня палками, но мне отказ разработчиков от PvP кажется вполне оправданным. Хуманы с орками неплохо и в WoW бодаются, у Turbine тут шансов конкурировать маловато. Зато лицензия на "Властелина" - это великолепный козырь для PvE, Player vs. Environment. И даже не столько vs., сколько inside, т.е. "внутри". Возможность пошататься и самолично насладиться красотами знакомых с детства мест, зайти в "Гарцующий Пони", найти в Старом лесу Бомбадила, покопаться в Могильниках, добрести до Ривенделла, а то и до Лотлориэна - при должном визуальном исполнении LOTRO легко сможет взять за жабры именно атмосферой, игровым миром. И при условии, конечно, что для вас фигурирующие в нем имена и названия что-то значат.

Осколки мира

Для каждой из рас в игре предусмотрена своя начальная локация. Пока точно известно местоположение только "человечьей" стартовой зоны - это небольшой городок Archet неподалеку от Бри (он демонстрировался на E3 2005). В Turbine правильно рассудили, что сходу бросать неподготовленного новичка в центр событий посреди какого-нибудь шумного мегаполиса неразумно, поэтому сначала каждый игрок будет попадать в загон-"лягушатник", где освоит первые навыки управления персонажем и общения с окружающим миром.

Речка Withywindle, более известная как Ветлянка



МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Разработка игры длится в общей сложности уже более трех лет. Изначально проект был означен как Middle-Earth Online, но в связи с успехом фильма Джексона название весной 2005 года сменилось на Lord of the Rings Online как более узнаваемое. Чуть позже к нему прибавился подзаголовок Shadows of Angmar.

Любопытен факт, что изначально планировалось положить в основу игровой механики систему alignment'ов, основанную на учете и классификации действий персонажа игрока. Идея была в реализации постоянного давления "темной стороны" на виртуальную жизнь игроков, т.е. возможности во время выполнения квестов своровать плохо лежащие предметы или прикончить условно "плохих" NPC. В общем, попытаться действовать игрокам на нервы посредством способа, известного в судмедпрактике Средиземья под названием "синдром Боромира": хотел как лучше, а в результате оказался сволочью распоследней.

Но, по соображениям открывающегося объема работ и реальной игровой ценности разработчики от данной системы все же отказались, рассудив, что мазохистов, отыгрывающих исключительно положительных героев, среди нормальных игроков очень немного, и в результате армия "потемневших" приключенцев на просторах Средиземья будет смотреться ничуть не лучше орд Саурона.

Lord of the Rings: Shadows of Angmar

КЛАССЫ В LOTRO: SHADOWS OF ANGMAR

Champion - специалист по нанесению самых тяжелых повреждений. ОтлембАсит любого орка до состояния бифштекса с кровью, приправив нашинкованной капустой из гоблинов (в отличие от книги, в LOTRO орки и гоблины поделятся на отдельные расы). Во владении клинком не знает себе равных, но с ношением брони - проблема: мешает она лихо секатором махать. Так что, попав в окружение, Чемпион может откинуть ботфорты не хуже любого другого класса.

Captain - знаменосец, поднимающий моральный дух соратников. За счет лидерских навыков способен не только воззвать к своим, чтобы те бились до последнего, но и так обругать чужих, что те моментально струхнут и наложат в штаны. По части рубилова Капитан тоже неплох, являясь вторым после Чемпиона в мастерстве владения мечом.

Guardian - если Чемпион, сравним с танком из других MMORPG по части атаки, то Хранитель - это чистая защита. Он обладает самой мощной броней в группе и навыками, позволяющими отвлекать на себя монстров, выдерживая при этом неимоверное количество ударов и давая возможность остальным "братьям" без помех произвести ответную атаку.

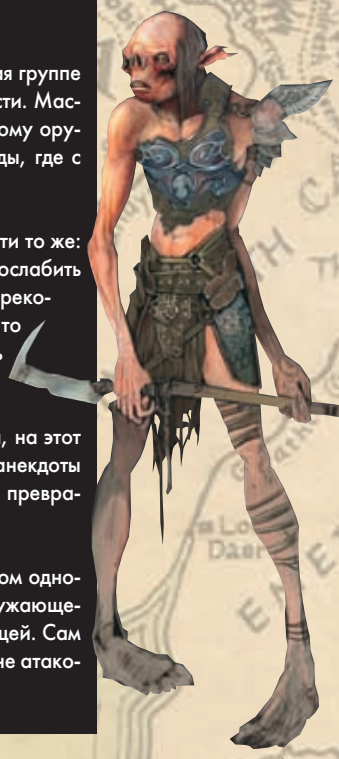
Hunter - следопыт, знающий все тропки в округе, обеспечивая группе неплохой бонус в скорости передвижения на любой местности. Мастер владения луком, предпочитающий его любому контактному оружию. Умеет расставлять ловушки, заманивая врагов в засады, где с подранком потом разбираются основные damage dealer'ы.

Burglar - местный аналог класса Rouge. Предназначение почти то же: нанести неожиданный удар исподтишка, дезориентировать, ослабить и как следует подранить противника. Основное умение - зарекомендовавший себя во множестве игровых вселенных Stun, то есть оглушение, шок. Кроме того, профессия обязывает уметь разбираться с запертыми замками и устранять ловушки.

Minstrel - еще один спец по поднятию боевого духа команды, на этот раз чистокровный. Поет, пляшет, рассказывает похабные анекдоты про Сау - короче говоря, в компании с таким заводилой бои превращаются чуть ли не в народные гуляния.

Loremaster - с натяжкой можно назвать и Wizard'ом, и Priest'ом одновременно: этот класс использует свои знания природы и окружающего мира, чтобы лечить и улучшать характеристики сотоварищей. Сам Loremaster к нанесению ущерба способен, но предпочитает не атаковать, считая насилие неприемлемым.

Орки никогда не считались искусными строителями



Как правило, в MMORPG квесты и сам по себе сюжет, скармливаемые игроку, направлены на то, чтобы сделать управляемого персонажа частицей игрового мира. Т.е. действия игрока на целостность самого мира никак не влияют: вы, как и тысячи игроков до вас, выполняете задание по доставке какой-то важной бумаги в штаб NPC-войск, но войска от этого в наступление не идут.

В LOTRO разработчики решили попробовать изменить такое положение вещей. Главные события, происходящие в онлайновом Средиземье, будут предназначены для каждого игрока лично. 80% игровых земель в Turbine предполагается сделать общими, но конкретные ключевые для сюжета места станут instance-зонами, внешний вид которых будет зависеть от того, какие действия совершил игрок. Например, вы выполняете линейку квестов в начальной зоне, разбираетесь с бандитами, постепенно прореживая их ряды. Но после выполнения очередного задания получаете сообщение, что, пока вы геройствовали, бандиты напали на Archet. Вернувшись в городок, вы обнаруживаете его объятым пламенем - бандиты носятся по округе и всячески бесчинствуют. И даже последующее истребление хулиганов не возвращает поселение к первоначальному виду: оно навсегда останется для игрока полуразрушенным, сколько бы раз тот потом в него не заходил. Причем таким город будет только для данного персонажа данного игрока - для не прошедших такую же линейку квестов "n00b'ов" на подступах к локации будет грузиться instance с неповрежденным Archet'ом.

Подход к реализации игрового мира у Turbine получился, конечно, интересный, но вот как будут разрешаться случаи, когда до подобной локации добирается группа, в которой кто-то необходимый квест прошел, а кто-то нет, пока не совсем понятно.

Братия во Кольце

Про группы упоминание было неспроста: одной из главных составляющих в LOTRO станет именно кооперативная игра с другими персонажами. Turbine честно предупреждает, что в мире Средиземья одиночки, конечно, тоже смогут выживать, но, если вы захотите прочувствовать игру полностью, придется ходить толпой. Группы здесь даже называются аналогично книге - Fellowships. И, естественно, раз есть группы, значит, состоят они из спецов разных профилей. Сиречь классов, о которых стоит поговорить отдельно.

Игровая специализация персонажей - еще один краеугольный подводный камешек, мешающий переложению вселенной Толкиена в онлайновый RPG-вариант. Потому что Средиземье, будучи основой для современных фэнтезийных миров, само по себе является не особо-то волшебным местом. И банальных стандартных классов вроде wizard'а или priest'а сюда не засунешь: магов в этом мире было всего несколько штук, да и не маги они, в общем-то, на самом деле. А раз магию использовать нельзя, пришлось придумывать что-то другое. И вот что в Turbine придумали: не только создали нестандартный набор классов, но и убрали само понятие hitpoints, заменив его на систему морали. Как говорят сами разработчики, вера - это то, с чем связаны все сражения во "Властелине

Ну, давай! Руби грудь анархиста!

Lord of the Rings: Shadows of Angmar

Вай, Wight!

Р-р-р-р, вар-р-рги

колец". Герои бьются за правое дело, потому что они верят в его правоту. В LOTRO вера, другими словами - моральный дух или просто morale, будет отражаться количественно, играя роль хитпоинтов, повышаясь с каждым уровнем за счет уничтожения врагов и выполнения квестов. По мнению Turbine, рост морального духа героя гораздо более логичен, чем начисление очередной сотни единиц здоровья. Соответственно, повышать мораль в бою можно будет за счет песен менестрелей и удачных ударов, а понижать за счет пропущенных ударов, падших товарищей и грозных воплей противников. Песни менестрелей и warcry'и различного содержания - вот вам как бы магия, но без непосредственно файрболов и лайтнингов.

Если в бою мораль героя упадет до нуля, то следующий полученный удар вырубит героя, доведя до коматозного состояния. Как таковой смерти в LOTRO не предполагается: если вся группа будет побеждена и "выпадет в осадок", то в следующий момент персонажи возродятся в каких-нибудь safe-зонах игрового мира (как они туда попадут, останется на совести у фантазии разработчиков).

В основе боевки будет лежать фирменный "феллоушипский" прибамбас, называемый Conjunctions. Это система с цепочками ударов, наносимых противникам разными членами группы и дающих в результате дополнительный урон от атак или какой-нибудь бонус всей группе. Допустим, сначала Burglar "станит" противника: в интерфейсе появляется значок, который предлагает то или иное продолжение серии телодвижений "партии". Либо, скажем, Minstrel играет что-нибудь духоповышающее, затем Champion наносит завершающий суперудар, либо Hunter пригвождает бедного орка (если это был орк) к земле, а Captain с прочувствованной речью сносит ему мечом голову, прибавляя всей группе энное количество к боевому духу и десятиминутный иммунитет к, например, fear'у.

На самом деле Turbine не первыми додумались до Conjunctions - схожая система уже реализована в Everquest 2, но в LOTRO, как обещают разработчики, цепочки действий будут гораздо более многообразными, эффективными и простыми в реализации.

О чем молчал Толкиен

Практически все остальные подробности об игре сокрыты тенями не хуже земель Ангмара. Откуда, кстати, по идее и поползет на земли средьземельские всякая темная гадость (территориально Ангмар располагается на северо-восток от Арнора). "По идее" - потому что даже насчет главного противника разработчики играют в молчанку, однозначно ничего не утверждая.

Под пяту неопределенности попали и хоть какие-нибудь подробности классов, денежной системы, системы торговли и, наконец, крафтинга: про последний даже не сообщается, будет ли он вообще. Зато чего в стартовой комплектации не будет точно, так это возможности приобретать игровую недвижимость и лошадей/пони для ускорения путешествий по игровому миру. Хвала богам, хоть между главными городами будет предусмотрена система быстрых перемещений (правда, сначала эти города надо будет посетить на своих двоих).

Но сейчас ругаться и поносить нехорошими словами шкуру неубитого, бегающего себе где-то по лесам медведя смысла особого нет. Что получится у Turbine в конце концов - никто не знает. Даже, как это с разработчиками случается довольно часто, сами Turbine: за время разработки концепция игры сильно изменилась, и не факт, что не изменится вновь, а срок релиза не съедет еще на год. Лучше будем думать о хорошем. Об игре, в которой мы увидим настоящее онлайновое Средиземье, - чем Балрог не шутит, может нам и повезет.

Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

BlizzCon

Непотопляемая Blizzard Entertainment, похоже, не упускает ни одного случая, чтобы в очередной раз подчеркнуть собственную крутость в глазах миллионов фанатов по всему миру. Пока конкуренты в поте лица стараются привлечь посетителей к своим стендам на игровых выставках, "близарды", не мудрствуя лукаво, открыли собственную выставку, посвященную только их продукции... Это мероприятие получило название BlizzCon и прошло 28 и 29 октября в Anaheim Convention Center, что в солнечной Калифорнии.

На BlizzCon собрались тысячи игроков со всего мира, многие из которых решились на недешевую (один лишь билет на выставку стоил от 85 до 120 долларов) поездку за тридевять земель только ради этого мероприятия. Были среди гостей и прогеймеры, прибывшие для участия в соревнованиях по Warcraft III и Starcraft (сражаться было за что - победитель варкрафтовского турнира увез домой не только приличную сумму, но и натуральный меч Фростморн), однако для большинства фанатов важнее всего оказалась возможность впервые встретиться в реальной жизни с друзьями по онлайновым приключениям, а также вживую пообщаться с разработчиками игры. Организаторы мероприятия постарались на славу: BlizzCon запомнилась прежде всего как увлекательное шоу. Помимо масштабных презентаций близардовских новинок (о которых будет подробнее рассказано ниже), гостей ожидали многочисленные конкурсы и просто приятные неожиданности.

Что примечательно, сами посетители также внесли ощутимый вклад в фантастическую атмосферу BlizzCon. Куда там самодельным джедаям, толпившимся у кинотеатров в день премьеры "Мести Ситхов"! На близардовском празднике было не протолкнуться от орков, ночных эльфиек и мертвяков. Среди девушек особой популярностью пользовался костюм суккуба в десятках вариантов (от целомудренных топика и шортиков до корсета и минималистических стрингов; впрочем, рожки, крылья и хлыст присутствовали в любом случае), а большинство мужчин по такому случаю облачились в робы варлоков. Нашлись также оригиналы, щеголявшие в облике плюшевых торенов и даже Keeper of the Grove, ну а больше всего публике запомнилась команда мурлоков, выступавшая за отмену рабства (которое им, видимо, пригрезилось в кошмарном сне). Народное творчество было оценено "близардами" по достоинству: все ряженые посетители имели право принять участие в конкурсе костюмов (с ценными призами). Кроме того, любой желающий мог попытать счастья в соревнованиях на самую правдоподобную имитацию танца или голоса из игры или даже попробовать набрать десять уровней в WoW быстрее конкурентов. Для тех, кто хотел испытать всю гамму "варкрафтовских" ощущений в реальной жизни, были оборудованы арены для PvP (разумеется, оружие было надувным и совершенно не опасным), а также макет Blackrock Spire, пригодный для скалолазания. На более вдумчивую публику ориентированы лекции по игровой механике WoW, в ходе которых выяснились новые подробности о некоторых игровых классах. Например, стало известно о том, что идея шкалы ярости у воинов была позаимствована из файтингов, а концепцию друидов пришлось сильно изменить, чтобы сделать их пригодными для игры (изначально все друиды должны были быть только ночными эльфами мужского пола и иметь четкую специализацию по формам, как в Warcraft III). Кстати, вопросы и комментарии игроков по ходу лекций всячески приветствовались. В частности, много критики разработчикам пришлось выслушать по поводу жизнеспособности магов в Molten Core и прочих донжонах, где население обладает высокой устойчивостью к огненным

Почетный обладатель самого оригинального костюма. На заднем плане, кстати, можно различить пандарена

Кто-то уснул прямо на полу...

Только на BlizzCon можно увидеть в одной компании суккуба, мертвячку и ночную эльфийку

Предполагается, что это гном на своем механическом страусе

...а вот эта дама выдает квесты

заклинаниям. Публике было обещано, что в дальнейшем подобного дисбаланса не повторится. Кстати, раз уж речь зашла о грядущих нововведениях, перейдем к самой вкусной части BlizzCon...

Вперед в прошлое... и не только

Главным событием выставки стал, разумеется, официальный анонс долгожданного адд-она к WoW. Как и предполагалось, он получил название The Burning Crusade, а его действие развернется в основном на территории Outland, бывшего родного мира орков, некогда известного как Драэнор (Draenor). Как мы знаем из Warcraft III: The Frozen Throne, это негостеприимное местечко на данный момент является вотчиной Иллидана. После поражения в войне с Артасом опальный полудемон стремится всеми силами загладить вину перед начальством. Видимо, оное начальство (в лице Кил'Джедена, последнего живого демон-лорда) категорически не желает учиться на былых ошибках и в ближайшем будущем намерено предпринять очередную попытку завоевания Азерота. Разумеется, ни Альянсу, ни Орде такие планы не пришлись по вкусу, посему свободные народы решают снова открыть многострадальный Темный портал и отправиться бить врага на его же территории.

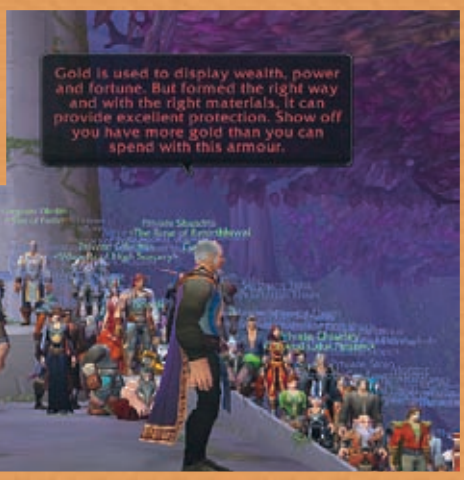
На данный момент известно, что

По непроверенным данным, так будет выглядеть новый PvP Epic Mount

Outland станет полноценным новым континентом и найденные когда-то в обычном WoW локации (о которых мы писали в свое время) составят лишь его малую часть. Согласно имеющейся информации, он мало похож на Калимдор и Азерот - понятие "континент" на самом деле весьма условно. Outland будет состоять из множества островов разной величины, парящих в пустоте. Попасть туда смогут только игроки высокого уровня (начиная от 55). Пока что не сообщалось, будет ли

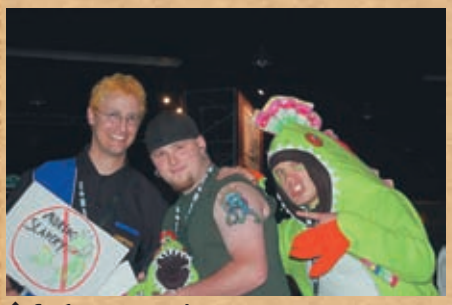
Праздник своими руками

У многих обитателей Азерота поговорка "на Blizzard надейся, да сам не плошай" давно стала жизненным кредо. Почему бы не организовать свой собственный праздник вместо того, чтобы ждать милостей от разработчиков? Например, на реалме Earthen Ring не столь давно силами игроков было воплощено весьма оригинальное и масштабное мероприятие - показ мод (Alliance Fashion Show). Все прошло "как у взрослых": конферансье объявлял названия коллекций и конкретных комплектов одежды "от кутюр", модели всех национальностей эти комплекты демонстрировали на себе, а сотни зрителей (среди которых затесался блудный орк и пара мертвяков) бурно выражали восхищение... В финале, как и полагается, жюри после недолгого совещания объявило три главных хита сезона. Следует отметить, что одежда была подобрана не по принципу "все завидуйте, у меня полный сет", а действительно тонко и со вкусом, пусть даже и в ущерб игровым характеристикам. Кстати, гильдия The Alliance Herald, организовавшая это мероприятие, всецело способствует развитию культурной жизни и экономики Альянса на Earthen Ring, для чего под ее эгидой, помимо боевых групп созданы цеха крафтеров всех мастей, а также торговые сообщества. У Орды существует ее полноценный аналог - The Horde Watchman.



Впрочем, народ вне гильдий тоже горазд на оригинальные выдумки. Например, персонажи FallingSnow и Cloudseer с того же Earthen Ring организовали натуральную службу знакомств. Если вы ищете свою вторую половинку в виртуальном мире, достаточно лишь отправить одному из них письмо с информацией о себе и кратким описанием женщины (или мужчины) своей мечты. Предварительно, правда, лучше состыковаться через личные сообщения. Пользуясь отсутствием супруги, Бонарт проверил лично - служба действительно работает. Вещественное доказательство см. рядом.

Рыбкой угостишь?



Свободу мурлокам!

На лицо прекрасная, злющая внутри

реализована запланированная когда-то схема открытия Темного портала один раз на каждом реалме или же доступ в новые земли откроется для каждого игрока более традиционным способом, через выполнение индивидуальной линейки квестов. Среди главных достопримечательностей Outland обещают инстанс Black Citadel (известная по TFT цитадель Иллидана) и бэттлграунд Hellfire Peninsula. Также можно ожидать присутствия известных по предыдущим играм мест боевой славы (вроде орочьей крепости Auchindoun) и возвращения некоторых старых знакомых, например, героев из отряда Хадгара, пропавшего без вести в финале Warcraft II: Beyond the Dark Portal. Велика вероятность появления и небезызвестной Майев Шэдоусонг, правда, в облике Avatar of Vengeance: согласно официальной игровой истории, она таки погибла в TFT (но ее дух наверняка жив и все так же жаждет отомстить Иллидану).

Впрочем, чтобы все обитатели мира Warcraft не переселились в Outland, на старых континентах также найдется, что почтить своим вниманием. В первую очередь, будет полностью закончено эльфийское королевство Quel'thalas. Оно станет домом родным для одной из новых рас (мы расскажем о ней чуть ниже) и будет состоять из двух областей: Eversong Forests и Ghost Lands, для игроков 1-10 и 11-20 уровней соответственно. В качестве стартовой локации заявлен остров Sunstrider Isle, а столицей станет известный по Warcraft III славный град Silvermoon, когда-то разрушенный войсками Артаса. Правда, о нашествии мертвяков тут больше ничто не напоминает: на скриншотах можно лицезреть залитые солнцем рощи и белоснежные ажурные здания. Однако не исключено, что так хорошо дела обстоят далеко не везде, и пейзаж тех же Ghost Lands вряд ли будет особенно жизнерадостным.

Для хайлевелов же откроются как минимум три нестандартных endgame-инстанса. Во-первых, это Karazhan, башня Медива в Deadwind Pass. Обещается, что сюжетная подоплека этого донжона будет тесным образом связана с заварушкой в Outland (что звучит вполне логично, ибо именно Медив в свое время и открыл первый Темный Портал). Как и обещалось ранее, Karazhan будет просто-таки переполнен всякого рода хитроумными ловушками и нестандартными дизайнерскими решениями. На BlizzCon продемонстрировали такие зоны этого инстанса, как оперный театр (Opera House), где за кулисами скрывается выбираемый случайным образом босс, и библиотека (Library), на территории которой предметы и существа перестают подчиняться законам гравитации и здравого смысла. Karazhan будет долгоиграющим квестовым донжоном наподобие Dire Maul (только сложнее), и разные его участки можно проходить небольшой группой в несколько заходов. Для удобства игроков на вершине башни даже появится нейтральный пункт "воздушного такси".

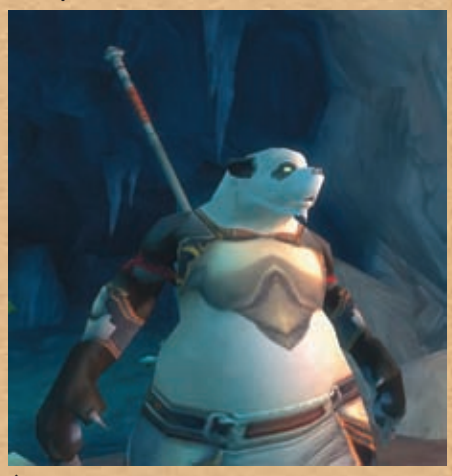
Вторым ключевым инстансом заявлен Caverns of Time, расположенный в пустыне Tanaris. По сути, он будет представлять собой сеть порталов, позволяющих перемещаться в пространстве и времени. На BlizzCon сообщалось, что игроки смогут принять участие в великих сражениях прошлого и даже способствовать свершению важнейших исторических событий. В частности, ожидается задание по спасению молодого Тралла из крепости-тюрьмы Durnholde (интересно, как разработчики обоснуют это для игроков Альянса?), а также масштабная битва с демоном Архимондом и его свитой на горе Hyjal из финала Warcraft III, где "гости из будущего" сыграют решающую роль. Остается лишь надеяться, что у "близардов" хватит ума и такта не перегнуть палочку, а то после пары-тройки дополнений для Caverns of Time вдруг окажется, что все битвы из трех предыдущих частей были выиграны персонажами WoW...

Что касается третьего инстанса Zul'Aman, о нем пока известно мало. Сообщается только, что это будет еще один город троллей (на сей раз - лесных), расположенный к востоку от Quel'thalas. В общем, тема Zul'Farrak и Zul'Gurub находит свое продолжение... Кстати, как несложно заметить, среди заявленных зон не упомянуты давно ожидаемые Northrend и Kul Tiras. Все правиль-

Вы не поверите, но под дварфовской бородой скрывалась 23-летняя японская девушка

Легендарный меч со своим владельцем (именно так, а не наоборот) позирует в интерьерах Karazhan

Эльфийские здания упорно игнорируют главное открытие Ньютона



Пандарены уже здесь!

но, в Blizzard работают не настолько плохие маркетологи, чтобы класть все плюшки в один адд-он. Можно не сомневаться, за BC последует еще не одно дополнение.

Красивые, ушастые и злые

Помимо новых зон, донжонов и бэттлграундов, в игру будут добавлены две свежие расы (новых классов, увы, не предполагается, да и обещанные когда-то престиж-классы тоже под большим вопросом). Орда продолжает благополучно превращаться в табор, объединенный исключительно лозунгом "Мы ненавидим Альянс": вслед за мертвяками (чей союз с орками в свое время вызвал немало нареканий с точки зрения банальной логики) под красное знамя встанут эльфы крови (Blood Elves, и не вздумайте назвать их "кровавыми эльфами", они не простят). Видимо, "близарды" близко к сердцу приняли жалобы ордынцев, возмущенных отсутствием сексуальных дамочек в своей среде... С другой стороны, нельзя не признать, что эльфы крови в целом являются одной из самых интересных и стильных рас во вселенной Warcraft. Наверняка сочетание в них ангельской внешности и исконно эльфийской утонченности с психической неуравновешенностью и жестоким нравом окажется весьма привлекательным для многих игроков.

На BlizzCon были продемонстрированы две уникальные расовые способности, которыми щедрые авторы наделили остроухих мизантропов. Mana Tap выкачивает ману из противника и сохраняет ее в виде особого сгустка энергии в теле персонажа. Arcane Torrent позволяет использовать эти сгустки (которые можно накапливать до трех штук включительно) для восстановления собственной маны/энергии/ярости и одновременного накладывания дебаффов на противника. Конкретный же эффект, возможно, будет зависеть от класса; в случае с варлоком (которого показывали публике) это Silence. В целом, для эльфов крови разработан уникальный стиль игры, основанный на постоянном поиске магических существ для подзарядки, что идеально вписывается в концепцию этой расы. Ведь как было сказано еще в TFT, эльфы крови страдают от магической зависимости, и после уничтожения Sun Well основой их выживания стала перманентная "подкормка" за счет любых источников волшебной энергии.

Интересно, что эльфы крови по сюжету изначально стремятся присоединиться к принцу Кайл'тасу в Outland. Тем не менее, этот персонаж позиционируется как один из главных злодеев (читай: рейд-боссов), враждебных не только Альянсу, но и Орде. Судя по всему, нас ждет печальная история (которая непременно будет растянута на множество квестов) о том, как Кайл благими намерениями выстлал себе дорогу в ад и отрекся от своих соотечественников.

Что касается расы Альянса, то на момент написания статьи она еще не была анонсирована. Одно время ходили слухи об играбельных пандаренах, но сейчас эта информация официально отрицается. Возможно, что новой расой станут драэнеи (Draenei), их связь с Outland и ненависть к оркам логично вписываются в общую картину. В любом

Это Хеллоуин!

В конце октября по всему Азероту прошли народные гулянья по случаю Хэллоуи... то есть, простите, Hallow's End, национального праздника, посвященного освобождению нежити из-под власти Lich King'а. Всем желающим раздавались подарки (маски разных персонажей и сладости со встроенным эффектом полиморфа), а в Southshore развернулась целая эпопея с подкидыванием тухлых яиц на территорию Альянса и последующим реваншем. Закончилось все сожжением соломенного чучела Lich King'а и запуском фейерверков всех калибров. А на горизонте уже маячит Новый Год...

случае, пополнение Альянса наверняка будет состоять из монстрообразных существ, по контрасту с новой расой Орды. Кстати, пандарены в игре точно будут (хотя бы в качестве NPC), одного из них вы можете видеть на соседней странице.

Из шестидесятых в семидесятые

Разумеется, отправлять родного шестидесятника на свалку истории в адд-оне не придется. На долю персонажей, достигших потолка в оригинальном WoW, приходится ничуть не меньше радостей, чем на долю новобранцев. Главная новость - level cap повышен до 70! Если дело пойдет такими темпами, то класс-рейды из 8 человек в Molten Core имеют все шансы стать реальностью... Хотя, конечно же, на 70 уровне добытые там предметы вряд ли будут представлять особую ценность. Разумеется, персонажи "от 60 и старше" смогут научиться новым способностям и вооружиться по последнему слову техники (вероятно, на смену эпическим предметам в арсеналах хайлевелов придут еще более крутые - легендарные, которые на данный момент существуют в WoW только в количестве двух штук). Для скорейшей прокачки заготовлено множество разнообразных квестов и прочих способов заработка экспы, а также огромное количество новых противников (судя по всему, в моду войдут рейдовые боссы, чем дальше - тем толще и страшнее). Кстати, уже сейчас многие шестидесятники завязывают с выполнением существующих квестов и переходят на PvP, ибо приток honor в перспективе неиссякаем, а вот канувшей в никуда экспы потом будет жаль.

Кроме вышеперечисленного, в BC обещается еще немало нововведений. Например, появится новый тип предметов - знакомый всем дьябловедам Socketed. Теперь, помимо дорогущего энчанта, на любимый меч (топор, кинжал, посох, мушкет - нужное подчеркнуть) можно будет навесить несколько магических камушков, которые придадут ему новые свойства. Чтобы окончательно разрушить монополию энчантеров на тюнинг оружия, появится и новая профессия - Jewelcrafting. Кратферы, обучившиеся ювелирному делу, смогут изготовлять в полевых условиях вышеупомянутые socketed-предметы, а также разного рода бижутерию вроде волшебных колец, ожерелий и т.п.

Некоторые из новых обитателей Ahn'Quiraj

Не одним только энчантерам придется свыкаться с нововведениями. На "радость" счастливчикам, потом и кровью добывших себе эпического скакуна, Blizzard анонсировали концептуально свежее ездовое животное. Лошадка с банальным бонусом к скорости - это уже вчерашний день. Как насчет собственного дракона, способного преодолевать по воздуху любые препятствия? Правда, по заверениям разработчиков, для осуществления мечты о личной летающей твари придется немало потрудиться как в плане квестов, так и в плане заработка деньжат. Кстати, для полетов будет открыт только Outland, так что отправлять грифонье такси на свалку истории рановато.

Изменения, хоть и не очень существенные, претерпит не только геймплей, но и графика игры. Модели новых персонажей потолстеют в полигонах по сравнению с существующими. Кроме того, не исключена вероятность замены некоторых старых моделей более детализированными аналогами, как это случилось с суккубами и играми.

По предварительной информации, релиз Burning Crusade состоится не раньше середины 2006 года, о бета-тесте же на данный момент ничего конкретного не известно (но, вероятнее всего, он начнется поздней весной). Предполагается, что адд-он будет запущен одновременно во всех регионах, так что европейцам не придется вновь три месяца кусать локти, кося завистливым взглядом на счастливчиков-янки.

Силитиды наступают...

Адд-он адд-оном, но и про бесплатные дополнения Blizzard не забывает. На повестке дня - долгожданный контент-патч 1.9.0. Помимо множества мелких новинок и исправлений, в нем наконец-то откроется гигантский город Ahn'Quiraj, расположенный на юге области Silithus. Как и говорилось ранее, он будет разделен на две части - внешнюю (Ahn'Quiraj Ruins) и внутреннюю (Ahn'Quiraj Temple). Внешняя часть будет открытой инстанс-зоной наподобие Zul'Gurub, рассчитанной на рейд из 20 игроков. Внутренняя же, на 40 игроков, однозначно затмит по сложности и масштабам Blackwing Lair с Molten Core (уже сейчас известно, что там будут залы, превосходящие по размерам целые донжоны). На BlizzCon были продемонстрированы практически полностью законченные версии обеих частей Ahn'Quiraj, и посетители смогли полюбоваться на новых существ инсектоидной расы. Среди оных публике больше всего запомнились Quirij Gladiator (тяжелобронированный великан, вооруженный огромными клешнями) и Anubisath Guardian (гуманоидно-насекомооб-

При желании можно разглядеть у кристалла на заднем фоне злобные глазки

разное существо явно женского пола (в парандже!), скрывающее в рукавах своего восточного одеяния пугающего вида органические лезвия). Обещано также, что в Ahn'Quiraj игроки найдут ответы на вопросы, появившиеся по ходу выполнения новых квестов в Silithus, которые были добавлены в патче 1.8.0. В целом же, приятно, что Blizzard наконец-то надоело эксплуатировать бесконечные темы драконов, троллей и огненных элементалей, и разработчики взялись за создание действительно оригинальных endgame-инстансов с уникальным населением и сюжетной подоплекой.

Кроме того, с новым патчем в каждой столице появится собственный Auction House. Безусловно, это нововведение можно только приветствовать, ибо оно поможет избавиться от жуткого лага на аукционах в Orgrimmar и Ironforge, а также позволит реализовать более детальную экономическую систему, учитывающую соотношение спроса/предложения и колебания цен. С другой стороны, далеко не всем игрокам понравится постоянно курсировать между тремя городами, а на малонаселенных серверах и без того скудный ассортимент товаров станет еще меньше. Впрочем, эти проблемы наверняка будут решены с введением системы быстрого доступа к разным аукционам с любого из них. Более того, наконец-то подтвердился слух о том, что в обозримом будущем в игре будут реализованы погодные эффекты, от дождя и тумана до песчаных бурь. И без того великолепно выписанная атмосфера игры обогатится пуще прежнего.

Для обеспечения жизненного пространства для постоянно растущего числа обитателей Азерота в последнее время в игру вводятся новые реалмы. Особый упор при этом делается на типе Roleplaying Player vs. Player (RP-PvP), созданном по просьбам трудящихся. Жизнь на таких реалмах идет по суровым законам военного времени, но при этом никуда не делся и отыгрыш ролей. Таким образом разработчики подливают все больше и больше масла в огонь конфликта Орды и Альянса: под процесс убийства себе подобных теперь подводится еще и идейная подоплека. Недаром на BlizzCon было заявлено, что примирение враждующих сторон если когда и состоится, то явно не в WoW.

... но зерги не отстают!

Кое-что новое сообщалось на BlizzCon и о стакрафтовской "блудной дочери", известной как Starcraft: Ghost. Напоминаем, что этот консольный 3D-шутер по вселенной "Старика", с сексапильной коллегой Сарочки Керриган в главной роли пребывает в состоянии разработки вот уже более четырех лет. Воз, похоже, и ныне там: в качестве даты выхода по-прежнему называется "early 2006", но, зная Blizzard, можно предположить, что это еще изменится пару раз. Чтобы отвлечь будущих пользователей от мрачных мыслей, им была продемонстрирована полноценная версия "призрачного" мультиплеера, для чего в помещении установили более полутора сотен телевизоров с Xbox'ами, объединенными в локалки по 16 штук. Главной новостью стало присутствие зергов в качестве играбельной стороны. Пока что доступно только четыре разновидности хитиновых тварей, из которых особой популярностью среди играющего люда пользовались Infested Terran (чьи суицидальные наклонности, разумеется, никуда не исчезли) и летающий Mutalisk. Но терранам есть что противопоставить биологической цивилизации: в арсеналах землян имеется немало видов вооружения, начиная от обычной гаусс-винтовки и заканчивая грозным Siege Tank'ом. По свидетельству очевидцев, мультиплеер в Starcraft: Ghost получился очень динамичным и сбалансированным, в лучших традициях стратегического предшественника. Хотелось бы завершить этот краткий обзор оптимистичным "будем ждать", но если "Призрак" и доберется когда-нибудь до писишного рынка, то уж точно не в ближайшее время.

BlizzCon завершился выступлением торенского вождя 60-го уровня в паре с известным комиком Кристианом Финнеганом и последовавшим за ним концертом специально приглашенной группы The Offspring. Усталые, но довольные посетители разошлись по гостиницам, чтобы через год, возможно, повторить путешествие в мир Blizzard. Конечно, если сами "близарды" решатся сделать из единожды успешной выставки ежегодное мероприятие, хотя в этом-то сомневаться не приходится...

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ
Александр КУТЯНИН
Bros

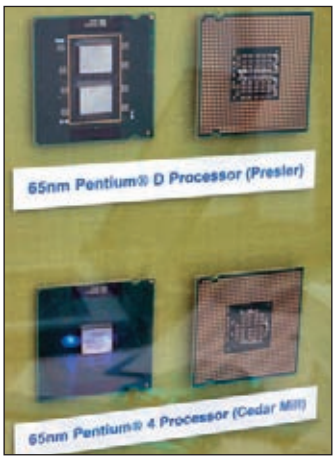
"Мы их похороним!"

Очевидно, именно эта фраза незабвенного Никиты Сергеича звучала в штаб-квартире NVIDIA, когда компания выпустила в свет новую топ-модель GeForce 7800 GTX с полугигабайтом набортной памяти. И дело даже не в объеме "мозгов": известно, что прирост скорости от их прибавки невелик. Но вместе с увеличением количества NVIDIA не забыла и о качестве: частоты чипа и памяти новой карты резко возросли с 430/1200 МГц до 550/1700, в свете чего заявления кампании о приросте скорости на 1/3 в сравнении с 256-меговой версией выглядят вполне обоснованными.

В результате, похоже, NVIDIA вновь отберет переходящую пальму первенства у своего вечного конкурента: ведь и сейчас в большинстве реальных приложений 7800 GTX 256 Мб достаточно неплохо конкурирует с Radeon X1800 XT. Ну а ATI остается готовить новый чип R580 и надеяться, что уж он-то точно будет быстрее, выше и сильнее любого противника. - ***Д.В.***

Время обновлять камни

На январь 2006 года оба передовика процессоростроения запланировали выпуск новых "процессоров для энтузиастов", готовых выложить тонну "зелени" за непринципиальное преимущество в скорости относительно CPU среднего уровня.



16 января Intel выкатит обновленный Pentium XE 955, наконец-то получивший шину 1066 МГц и работающий на тактовой частоте 3,46 ГГц. Новый "экстремал" оснащен двумя ядрами обновленной в сравнении с предшественником архитектуры. Перемены не минуют и линейку продуктов для простых смертных: Pentium D 8xx Smithfield будут заменены двухъядерниками 9xx на ядре Presler, а одноядерные модели Pentium 4 6x0 будут дополнены "камнями" на ядре CedarMill (серия 6x1), которые, в отличие от многоядерников, заметных архитектурных улучшений не получили. Основной особенностью всех этих новинок является переход на более "тонкий" техпроцесс 0,065 мкм против прежних 0,09, что в теории должно снизить энергопотребление и повысить допустимые частоты.

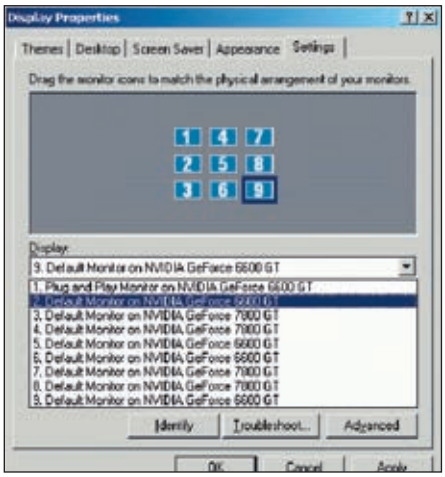
Новинки от AMD пока не собираются радовать нас новым техпроцессом, зато ожидаются чуть раньше - 10 января. В этот день будет представлен лучший процессор для "богатых буратин" по версии AMD - Athlon 64 FX-60. Его частота чуть ниже, чем у предшествующего FX-57: 2,6 ГГц против 2,8, но зато он первым в семействе Athlon FX может похвастаться наличием второго ядра.

Также в январе ожидается выход Athlon 64 X2 5000+, работающего на равной частоте с FX-60, но с уменьшенным вдвое относительно него кэшем. Цена этого "камня", несмотря на отсутствие гордого суффикса FX, от флагмана отстанет несильно: $902 против $1031.

Во втором квартале AMD обещает начать выпуск процессоров под новый Socket M2, в число которых, помимо переведенных на новый стандарт существующих моделей, войдут новые Athlon 64 FX-62. - ***Д.В.***

Материнская плата Gigabyte GA-8N SLI Quad Royal

Интересную материнскую плату представила компания Gygabyte. Особенность новинки заключается в наличии четырех слотов PCI Expressx16. Объясняется такое изобилие следующим образом. Роль северного моста исполняет NVIDIA nForce 4 SLI Intel Edition, а вместо южного - установлен тот же nForce4, но уже под AMD, благо последний является одночиповым решением и несет набор всех необходимых интерфейсов. Связь между чипами осуществляется благодаря шине HyperTransport. Решив таким образом сложную задачу по совмещению в общем-то не предназначенных для того компонентов, инженеры Gigabyte получили материнскую плату, к которой можно подключить до 8 мониторов (или даже 10 при использовании пятой видеокарты из числа старичков под простой PCI).



Из прочих вкусностей стоит отметить четыре разъема SATA2 с поддержкой RAID, три порта FireWire и два гигабитных разъема Ethernet.

В результате получилось весьма неоднозначное и недешевое решение, ориентированное скорее на профессионалов, заинтересованных в выводе изображения на большое количество экранов, нежели на обычного потребителя (даже если он небедный фанат Hi-End систем). ***- А.К.***

Дамский ноутбук

К тому, что ноутбуки медленно, но верно вытесняют настольные компьютеры все, уже успели привыкнуть. А вот идея использовать их в качестве стильных повседневных аксессуаров все еще считается новой. И если в России при покупке мобильного компьютера все же принимаются в учет в основном технические характеристики, то в европейских странах придают все большее значение не начинке, а оригинальному внешнему виду.

Следуя подобным веяниям моды, молодая голландская компания Ego выпустила ноутбук под названием Tulip (Тюльпан), выполненный в форме обыкновенной дамской сумочки. За легкомысленной внешностью скрывается вполне приличная система на основе AMD Turion 64 с гигабайтом оперативной памяти и 12-дюймовым дисплеем с разрешением 1280x800 точек, способная проработать без подзарядки 4 часа. "Сумочка" оснащена 100 Гб винчестером, пишущим DVD-приводом, беспроводным сетевым адаптером, веб-камерой, встроенными динамиками и микрофоном. Ну и для обычных женских аксессуаров в ней найдется место.

Кстати, рассказывая об этом ноутбуке, Пьер Брансвик, занимающий должность менеджера по продажам AMD в регионе EMEA, пошутил, что в России была бы крайне популярна модель в виде бутылки водки. Шутки шутками, но создается впечатление, что подобный девайс нашел бы своего покупателя даже за пределами нашей родины. ***- А.К.***

Samsung поставляет винчестеры нового поколения

Жесткие диски SpinPoint T133 и SpinPoint M60, использующие TMR-технологию магнитной записи, - очередной удар Samsung Electronics по рынку накопителей. Аббревиатура TMR расшифровывается как Tunneling Magneto Resistance или "тунельный магниторезисторный эффект". Использование этой технологии позволяет существенно повысить плотность записи данных, преодолев планку в 100 Гбит на квадратный дюйм. Отныне емкость накопителей для ноутбуков возрастает до 120 гигабайт. А чтобы получить четырехсот-гигабайтный винчестер для десктопа, необходимо "сварить" воедино всего лишь три (!) магнитные пластины.

По сообщению производителя, винчестеры линейки T133 емкостью 300 и 400 Гб найдут пристанище в недрах серверов начального уровня, серьезных игровых машин, а также обычных PC. Серия M60 предназначена для употребления вместе с ноутбуками, а также некоторыми моделями компактных настольных компьютеров. Объем дисков линии M60 - 100 и 120 гигабайт.

Новые SpinPoint обладают буферной памятью объемом 8 Мб и выпускаются в двух вариантах: с поддержкой интерфейса Serial ATA 3.0 Гбит/с (технология NCQ) либо интерфейса UltraATA 100. Что касается скорости вращения шпинделя, то применительно к линейке T133 это значение составляет 7200 оборотов в минуту. У линейки M60 все вращается на четверть медленнее - со скоростью 5400 оборотов в минуту. При этом самсунговские технологии SilentSeek, ImpacGuard и NoiseGuard обеспечивают невысокую "шумность" винчестеров и серьезную ударостойкость (диски

M60 призваны выдерживать воздействие до 1000 g продолжительностью в 1 мс).

Впрочем, не единой TMR радуют нас технические кудесники из Samsung. Корпорация обещает уже во втором квартале 2006 года добраться до технологии перпендикулярной записи данных, повысить плотность записи до 166 гигабайт на пластину и начать выпускать полутерабайтные диски для серверов и казуальных систем. ***- Bros.***

Лазерные грызуны AOpen

В то время как все развитое человечество изо всех сил уничтожает разномастных бурундуков, ребята из компании AOpen этих самых зверьков всячески генерируют. За что им и юзверьское спасибо. Среди последних селекционных достижений - лазерные мышки моделей X1000 (проводная) и X1100 (без "хвоста"), которые только-только начинают осваивать европейский рынок.

В отличие от большинства собратьев по товарному сегменту, X1000 и X1100 комфортно чувствуют себя практически на любой поверхности, включая стекло. Обе мышки поддерживают интерфейс USB 2.0, оснащены отклоняемым колесиком прокрутки, клавишей переключения разрешения (800/1600 dpi - экранные марш-броски при незначительных перемещениях контроллера по столу) и шестью функциональными кнопками. Модель X1100, использующая двухканальную передачу сигнала, питается парочкой AAA-аккумуляторов и работает на частоте 27 МГц.

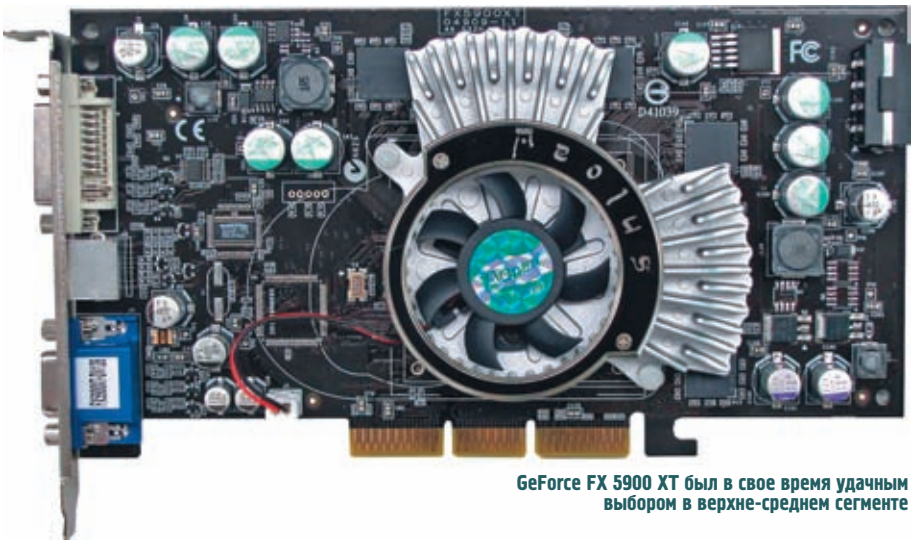
Характеристика контроллеров была бы неполной, если бы мы умолчали про то, что AOpen и в случае с X1000/X1100 не забыла про стильный дизайн, свойственный ее продукции. ***- Bros.*** H

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

РЕВОЛЮЦИОНЕР *vs.* КОНСЕРВАТОР

ОБЗОР RADEON X1600 XT И GEFORCE 6800 GS

- Ну не шмогла я, не шмогла...
Старая лошадь из бородатого анекдота



GeForce FX 5900 XT был в свое время удачным выбором в верхне-среднем сегменте

Настала пора обратить наш взор на самые привлекательные новинки в области видеокарт для пользователя, не обремененного избытком денежной массы, но любящего поиграть в современные игры на хороших настройках качества. В наши тяжелые времена уже не выйдет купить почти что топовую видеокарту за полторы сотни баксов (как это было с архитектурно полноценной и неплохо разгоняющейся GeForce 4 Ti4200 три с половиной года назад или полтора года назад с GeForce FX5900 XT) - теперь за уже порядком обкусанные в сравнении с флагманами решения среднего уровня производители хотят порядка $200.

Сегодня на поле битвы сойдутся карты среднего диапазона: новейший Radeon X1600 XT, основанный на свежей архитектуре ATI , и альтернатива от NVIDIA: GeForce 6800 GS, представляющая собой невероятный гибрид сразу четырех видеокарт: GeForce 6800 (число рабочих блоков), 6800 GT (объем, тип и частота памяти), 6800 Ultra (частота чипа) и 7800GT (дизайн подложки). Для простоты восприятия ее можно охарактеризовать как GeForce 6800 на повышенной тактовой частоте и с удвоенным объемом более быстрой памяти.

Подопытные. Первый взгляд

ATI Radeon X1600 XT 256 Мб

Попавшая к нам на тестирование карточка является предсерийным вариантом эталонного дизайна ATI. Габариты весьма скромные и сравнимы с Radeon X700. Благодаря скромным аппетитам по электроснабжению (порядка 40 Вт) X1600 XT лишен разъема дополнительного питания, что, несомненно, будет весьма приятно для владельцев не самых мощных БП. Система охлаждения медная, накрытая пластиковым кожухом, чипы памяти (которых всего 4 штуки на 256 Мб, что вполне можно считать рекордом для видеокарт) радиатором не охлаждаются. Громкость этой маленькой турбины превосходит комфортный уровень, и обороты не меняются в зависимости от нагрузки (возможно, особенность несерийного экземпляра, но при работе в 2D некомфортно - в играх-то о шуме кулера думать некогда).

Чип старшей модели семейства X1600 работает на частоте 590 МГц, память "молотит" на 1380 МГц и имеет хороший резерв для прибавки частоты (время доступа модулей памяти производства Samsung составляет 1,2 нс, что эквивалентно частоте 1667 МГц).

Сразу вызывает опасения архитектура чипа. Если в части работы с шейдерами все вполне на уровне и даже выше (12 пиксельных и 5 вершинных шейдерных процессоров при высочайшей эффективной их работе, обеспечиваемой Ultra-Threading Dispatch Processor вкупе с высокими рабочими частотами), то в плане обработки текстур карта откровенно слаба. В наличии лишь четыре текстурных блока (уровень "офисных" карточек типа GeForce 6200 или Radeon X300, а также "младшего брата" - нового бюджетного Radeon X1300), тогда как у предшественника в лице Radeon X700 их было вдвое больше, а ее сегодняшний соперник имеет целую дюжину таких модулей. Вряд ли повышенные тактовые частоты (чип - 590 МГц, память - 1380) смогут наверстать это отставание, да и в плане архитектурных изысков придумать что-то особо эффективное для "текстурника", мягко говоря, трудно.

Другой недостаток новой карты - всего лишь 128-битная шина памяти, тогда как за сопоставимые цены рынок буквально завален 256-битными вариантами видеокарт на основе Radeon X800 и GeForce 6800 с восемью или двенадцатью текстурными блоками. Конечно, усовершенствованный контроллер памяти в сочетании с высокой тактовой частотой модулей GDDR3, установленных на X1600 XT, в значительной мере нивелирует этот недостаток, но некоторое отставание в тяжелых режимах от 256-битных карт предопределено.

КОНФИГУРАЦИЯ ТЕСТОВОГО СТЕНДА

Корпус: Chieftec DX-01
Блок питания: Hiper Type-R 480 Вт (ATX 2.2)
Материнская плата: DFI LanParty nF-4 SLI-DR (nForce4 SLI), драйвер nForce 6.70
Процессор: Athlon 64 4000+ (2400 МГц)
Кулер: Scythe Ninja
RAM: 2x512 Мб OCZ Gold Series DDR500, тайминги 2-3-3-8(1T)
HDD: 160 Гб Seagate Barracuda 3160827AS (SATA NCQ)
Звуковая карта: Audigy 2ZS
Оптический привод: DVD-RW Toshiba-Samsung TS-H552U
ОС: Windows XP SP2 (Rus) + все обновления
Видеодрайверы: ForceWare 81.94, Catalyst 5.11
Настройки видео: качество, все оптимизации включены, вертикальная синхронизация отключена

XFX GeForce 6800 GS Extreme XXX Edition 256 Мб

Размеры карточки закономерно повторяют таковые у GeForce 7800 GT (т.к. используется аналогичный дизайн платы), то есть весьма немаленькие. Немаленькая и прожорливость: без разъема дополнительного питания не обошлось, т.е. тех 75 Вт, что способна обеспечить шина PCI-E x16, для GeForce 6800 GS недостаточно (хотя официально в спецификациях указано именно это значение). Система охлаждения стандартная для карт семейства GeForce 6800: турбинный кулер с тепловой трубкой вдоль модулей памяти. Без нагрузки карта работает практически бесшумно, но после нескольких минут в 3D звук турбины уже превосходит комфортный уровень фона тихого системника. Хотя опять же: напрягает это разве что в 3DMark, а в играх уже не до того.

Отличительной особенностью попавшей в наши руки серийной 6800 GS производства XFX является повышенные в сравнении с рекомендованными NVIDIA частоты: 485 МГц на чипе и 1100 - на памяти вместо соответственно 425 и 1000 МГц по стандарту. Такой разгон от производителя прибавляет карте около 15% скорости.

Архитектура же чипа хорошо знакома нам по обычной GeForce 6800: 12 пиксельных конвейеров с одним текстурным блоком и одним процессором пиксельных шейдеров на каждом и 5 вершинных процессоров. Шина памяти, как и у всей серии GeForce 6800, имеет ширину 256 бит.

Рекомендованная цена Radeon X1600 XT 256 Мб изначально составляла $249, но после выхода GeForce 6800 GS с таким же ценником была снижена (что подозрительно: просто так на только что вышедшие продукты цены не снижают).

Ну, а теперь пора перейти к практической части и надеяться, что, несмотря на все тревожные симптомы, соперники окажутся достойны друг друга.

3DMark2005

Версия 1.2.0, настройки теста по умолчанию и с AA 4x, AF 16x, разрешения экрана: 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200 точек

В этом тесте надежды на равное противостояние претендентов от ATI и NVIDIA вполне оправдываются. Карте от XFX удалось выйти вперед только за счет повышенных производителем частот. Но на рекомендованных для карт этого типа 425/1000 МГц GeForce 6800 GS идет с X1600 XT практически ноздря в ноздрю: чуть отстает в 1024x768, практически равна в 1280x1024 и немного выигрывает в 1600x1200. С увеличением качества картинки X1600 XT немного отстает (совсем чуть-чуть при повышении разрешения и сильнее - при активизации полноэкранного сглаживания и анизотропной фильтрации), но это отставание столь невелико при его двойном проигрыше в ширине шины памяти, что остается только порадоваться за эффективность в этом плане архитектуры X1000.

Однако переносить примерный паритет в этом синтетическом тесте на весь спектр реального применения видеокарт будет некорректно. Особенности 3DMark05 позволяют карте ATI в наибольшей степени раскрыть свои плюсы за счет эффективности работы с шейдерами и при этом скрывают ее недостатки: производительность упирается в обилие сложных шейдеров, не позволяя GeForce 6800 GS реализовать свое тройное преимущество в числе текстурных блоков.

DOOM 3

Версия 1.3 (локализованная), настройки качества "Высоко" (AA 4x, AF 8x), разрешения экрана 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200 точек

Тут провал карты ATI закономерен и предсказуем: традиционное отставание в OpenGL вообще и плохая работа с механизмом реализации теней в DOOM 3 ("заточенным" под технологию NVIDIA Ultra Shadow II) в частности, помноженное на малое число весьма актуальных для этого

приложения текстурных блоков. Неприятностью для ATI можно назвать лишь то, что новая карта "средне-высокого" уровня здесь заметно уступает ее же более старой X800 GTO, продающейся за примерно те же деньги.

FarCry

Версия 1.31 (локализованная), максимальные настройки качества, AA 4x, AF 8x, разрешения экрана 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200 точек

Если поражение X1600 XT в DOOM 3 было вполне ожидаемым, то почти такое же отставание во вполне лояльной к картам ATI "Фаре" - действительно большая неприятность для канадской компании. И даже повышенные тактовые частоты XFX GeForce 6800 GS тут ни при чем: отставание X1600 XT ощутимо больше прироста скорости ее соперника от заводского разгона и нарастает с увеличением разрешения игры.

Перл Харбор

Версия 4.02m, настройки качества: Water=2 (Shader Model 2.0), Forest=3, Effects=1, AA 4x, разрешения экрана 1024x768, 1280x960 и 1600x1200 точек

К сожалению, и в этом случае картина аналогичная: явное и безусловное отставание Radeon X1600 XT от GeForce 6800 GS. Если бы в этой игре работали шейдеры 3.0 в исполнении ATI (см. прошлый номер), результат

Тест/ система	GeForce 6800 GS (485/1100 МГц)	Radeon X1600 XT (590/1380 МГц)
3DMark05		
1024x768	5750	5281
1280x1024	4766	4290
1600x1200	3964	3460
1024x768 AA4x AF16x	4720	4196
1280x1024 AA4x AF16x	3777	3211
1600x1200 AA4x AF16x	3006	2652
DOOM 3		
1024x768 AA4x AF8x	77	50
1280x1024 AA4x AF8x	52	34
1600x1200 AA4x AF8x	38	24
FarCry		
1024x768 AA4x AF8x	96	61
1280x1024 AA4x AF8x	67	41
1600x1200 AA4x AF8x	50	29
Перл Харбор		
1024x768 AA4x	54	36
1280x960 AA4x	41	27
1600x1200 AA4x	29	18

мог бы быть другим за счет большей зависимости от шейдерных вычислений. Карты GeForce 6/7 замедляются в этой игре при переходе с SM 2.0 на SM 3.0 примерно в 1,5 раза. Так что, если бы X1600 XT продемонстрировал лучшую эффективность работы с шейдерами, его отставание могло бы очень сильно уменьшиться за счет того, что мощь двенадцати "текстурников" 6800 GS ограничивалась бы менее эффективной работой с SM 3.0. А так - приходится констатировать очередной провал карты ATI.

Ведро дегтя портит бочку меда

Этим самым ведром для Radeon X1600 XT стало, в первую очередь, непозволительно малое число текстурных блоков: за всю историю производства видеокарт решение среднего уровня никогда не уступало по этому (да и по любому другому) параметру флагманам более чем в два раза. А сейчас мы получаем "середнячков" от ATI, вчетверо уступающих "главе семьи" - линейке X1800 - по числу "текстурников" и равных по этому параметру "бедным родственникам" из числа бюджетных X1300. Такая арифметика труднопостижима для сознания автора этих строк...

Посмею предположить, что, поставь ATI лишние 4 текстурных блока пусть даже за счет соответственного уменьшения числа пиксельных процессоров (т.е. получив в итоге привычную формулу 8/8 вместо нынешней 4/12), толку в реальных играх от новинки было бы намного больше. Об этом говорит простая интерполяция положения с GeForce 7800 GTX 256 Мб и Radeon X1800 XT: последний, уступая в полтора раза по числу рабочих блоков (по 16 пиксельных и текстурных процессоров против 24), но имея превосходство по тактовым частотам и эффективности архитектуры, достаточно успешно противостоит карте NVIDIA. И вряд ли бы наш виртуальный X1600 XT "8/8" даже с учетом вдвое более узкой шины памяти в аналогичных условиях показал бы настолько удручающий результат в сравнении с GeForce 6800 GS (имеющей к тому же несколько менее эффективную архитектуру относительно серии GeForce 7800), который мы наблюдаем с реальным X1600 XT "4/12".

И пусть не обижаются на меня сотрудники ATI, но выскажу и другое крамольное предположение. Серию X1600 постигнет судьба GeForce FX 5800, очень быстро снятой с производства ввиду очевидной неконкурентноспособности. Трудно представить человека, который выложит немалые деньги за карту, откровенно уступающую многим уже имеющимся на рынке за схожую цену. Резервов же по удешевлению у X1600 XT немного: очень быстрая (и дорогая) память и работающий почти на пределе частоты процессор (ощутимого разгона ядра X1600 XT не отмечается ни в одном из имеющихся отзывов) не способствуют снижению цены.

Покупка карт серии X1600 в их нынешнем виде не оправдана никоим образом даже для самых закоренелых фанатов ATI: есть намного более "вкусные" предложения в виде более дешевого и при этом более быстрого в реальных играх X800 GTO или несколько более дорогого, но намного лучшего X800 XL.

Ну а GeForce 6800 GS... Фэйслифтинг старичка "шесть-восьмисотого" удался на славу: по скорости в большинстве приложений он находится практически на одном уровне с более дорогой GeForce 6800 GT, снятой с производства практически сразу после выхода героя сегодняшнего обзора, и свою цену вполне оправдывает (если в российских магазинах она будет соответствовать рекомендованной NVIDIA - а "за бугром" новинку уже можно взять ощутимо дешевле - за сумму от $200). Пожалуй, на настоящий момент это наиболее привлекательный выбор на сумму в 200 американских рублей.

Альтернативой от ATI для GeForce 6800 GS могут стать разве что упомянутые выше Radeon X800 GTO и X800 XL. Но тут многое зависит от ревизии чипа: модели X800 GTO на ядре R480 гонятся просто отлично и вполне могут перегнать 6800 GS (хотя на штатных частотах и отстают от него). Но, к сожалению, большая часть X800 GTO и все X800 XL выпускаются на почти неразгоняемом R430.

GeForce 6800 GS референсного дизайна NVIDIA

СВЕЖЕЕ ЖЕЛЕЗО

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Видеокарта Sapphire Radeon X800GTO²

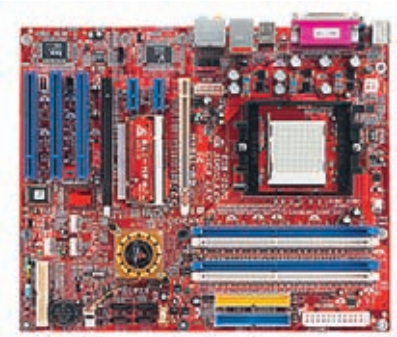
Видеочип: ATI X800GTO (ядро R480)
Пиксельных конвейеров: 12
Вершинных процессоров: 6
Шина памяти: 256 бит
Частота чипа: 400 МГц
Частота памяти: 980 МГц
Объем памяти: 256 Мб
Сайт производителя:
www.ati.com
Цена: $290

Основная особенность этой карты - гарантированное разблокирование всех 16 конвейеров в сочетании с хорошим частотным потенциалом, как правило, позволяющим разогнать карту до уровня Radeon X850 XT, а при везении - даже выше.

Для тех, кто считает это излишним, подойдет бесшумный Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate 256 Мб с пассивным охлаждением, который также неплохо разгоняется, но не имеет столь выдающихся задатков по разблокировке конвейеров. Зато и стоит на четверть дешевле.

Материнская плата BIOSTAR N4SLI-A9

Чипсет: nForce 4 SLI
Память: 4 x DDR400 (до 4 Гб)
Слоты расширения: 2 x PCI-E x16 (поддержка SLI), 2 x PCI-E x1, 3 x PCI
Дисковые интерфейсы: 4 SATA II, 2 ATA-133 (RAID 0, 1, 0+1, JBOD)
Дополнительно: Gigabit LAN, 10 x USB, звук 7.1 (Realtek ALC850), аппаратный файрвол NVIDIA Active Armour
Сайт производителя:
www.biostar-usa.com
Цена: $95



Плата не только функционально, но и внешне выглядит очень похожей на ASUS A8N-SLI за исключением красной подложки вместо черной (даже пресловутый неудачный кулер - и тот точно такой же, только другого цвета). Впрочем, при пристальном рассмотрении становятся заметны и ощутимые отличия в разводке, так что мысль о подлом плагиате уходит прочь.

Цена новинки заставляет недоверчиво протереть глаза: за эти деньги очень трудно найти даже материнку на nForce 4 Ultra, не то что nF4 SLI. Однако факт остается фактом: ныне материнскую плату на самом мощном чипсете NVIDIA (кроме его новой модификации nF4 SLI 16x) можно приобрести менее чем за $100, пусть и в минимальной комплектации.

Хочется надеяться, что качество "мамки" BIOSTAR также недалеко ушло от ASUS.

Жесткий диск Maxtor DimondMax 10 300Gb

Интерфейс: SATA II
Емкость: 300 Гб
Скорость вращения: 7200 об/мин
Кэш: 16 Мб
Среднее время доступа: <9 мс
Сайт производителя:
www.maxtor.com
Цена: $155

Самые выгодные в пересчете цены на 1 Гб вместимости жесткие диски становятся все толще и толще: всего полгода назад это были HDD на 160 Гб, теперь - уже на 300. И среди них весьма привлекательно выглядят обновленные в октябре диски линейки Maxtor DimondMax 10 с поддержкой наиболее свежего интерфейса SATA II и удвоенным кэшем.

Монитор ViewSonic VX924

Диагональ: 19"
Разрешение: 1280x1024
Яркость: 270 кд/м2
Контрастность: 550:1
Время отклика: 3 мс (grey-to-grey), 4.8 мс (off-on-off)
Углы обзора по горизонтали/по вертикали: 160/160
Потребляемая мощность: 35 Вт
Подключение: D-Sub, DVI-D
Вес: 6,7 кг
Стандарт безопасности: TCO'99
Цена: $475
Сайт производителя:
www.viewsonic.com

Стильный ЖК-монитор с очень низким временем отклика и неплохими параметрами картинки. "Родное" разрешение также вполне пригодно для игр: достаточно велико для такой диагонали, но видеокарту не "задушит". Неплохой выбор для ценителей красоты и собственного здоровья.

ИБП APC BACK-UPS RS 800VA

Максимальная выходная мощность: 540 Вт / 800 ВА
Номинальное выходное напряжение: 230 В
Диапазон входного напряжения при работе от сети: 175 - 295 В
Типовое время перезарядки: 8 ч.
Сменный комплект батарей: RBC32
Работа в автономном режиме под половинной нагрузкой: 17,6 минуты
Работа в автономном режиме под полной нагрузкой: 5,3 минуты
Интерфейсный порт: USB
Сайт производителя:
www.apc.com
Цена: $165

В реалиях отечественной электросети, не блистающей стабильностью напряжения, силы тока и регулярностью работы вообще, покупка источника бесперебойного питания выглядит более чем оправданным шагом. ИБП производства компании APC (American Power Conversion) за время своего пребывания на российском рынке успели хорошо зарекомендовать себя.

Данная модель способна обеспечить питанием весьма мощный компьютер на время, необходимое для сохранения данных и корректного выключения.

ИСПРАВЛЯЕМСЯ...

В прошлом номере (статья "Играть всегда, играть везде") нами была допущена досадная очепятка в наименовании ноутбука Toshiba: в силу невыясненных форсмажорных обстоятельств из его индекса исчезла буква "M". Название следует читать как "Satellite M60-132", а не "Satellite 60-132". Надеемся, в дальнейшем не пропускать такие баги.

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ aka =FPS=NewLander

ИГРИВЫЕ КЛАВЫ

А во лбу - дисплей горит...
А.С. Пушкин о Logitech G15

Как только не изгаляются производители периферии, чтобы выудить денежки из кармана бедного юзера: мышки, джойстики, рули, геймпады... А некоторое время назад к ним добавились и специализированные игровые клавиатуры. К ним у каждого производителя свой подход - наиболее, на его взгляд, правильный. Мы решили осветить два самых продвинутых, но радикально отличающихся по концепциям решения: новейшую "клаву" Logitech G15 (уже с русской раскладкой) и не столь новую, но не менее оригинальную Ideazon Zboard.

Logitech G15

Цена: **$80**

Встречают, как известно, по одежке. И у Logitech G15 с этим полный порядок: невероятно стильная внешность, покоряющая с первого взгляда. Чуть сглаженные угловатые формы, слегка тяжеловатые, но, тем не менее, изящные. Строгая черно-серебристая расцветка с голубой подсветкой клавиш. И как апофеоз - мгновенно приковывающий взгляд откидной ЖК-дисплей посередине в обрамлении кнопок управления медиафункциями.

Тактильные ощущения также на высоте: мягкий и тихий ход кнопок, нескользящая "прорезиненная" подставка под запястье (аналогично исполнен и весь корпус клавиатуры за исключением серебристой вставки вокруг блока клавиш).

И даже на фоне блестящих внешних данных и добротности конструкции выделяется функциональность клавиатуры: 18 дополнительных клавиш (G1-G18), расположенных слева от основного блока, имеют три режима (переключение клавишами M1-M3), что еще более увеличивает количество возможных дополнительных функций. Эффективность кнопочного набора дополнена возможностью быстрой записи макросов через кнопку MR с выводом инструкций по программированию на дисплей. Также на

экран могут выводиться дата и время, данные по загрузке процессора и памяти, названия проигрываемых композиций или видеофайлов (при поддержке используемого плеера драйвером клавиатуры) или игровая информация (жизнь, боеприпасы, чат и т.п. - опять же если игра поддерживается софтом). Впрочем, полезность последней фичи сомнительна: отрыв взгляда от монитора в напряженном бою - почти что гарантия скоропостижной смерти.

Еще одна полезная фича: переключатель, блокирующий кнопку Win, случайное нажатие которой не раз стоило игрокам их виртуальной жизни.

Имеющийся USB-хаб на два порта, к сожалению, похвастаться высокой скоростью не может, что было выяснено при копировании крупных файлов на "флэшку", подключенную к клавиатуре. Однако этой скорости вполне достаточно для не требующих высокой пропускной способности периферийных устройств - например, для игровых контроллеров.

Ну и, конечно, трудно переоценить ценность подсветки кнопок для любителей ночных игрищ (или для тех, кому часто приходится работать ночью).

Для шутеров G15, пожалуй, не лучше обычной клавиатуры (управление в них, как правило, просто не требует стольких кнопок). Но в навороченных RPG, авиасимуляторах или стратегиях она способна намного упростить жизнь игроку за счет предоставления богатого ассортимента легкодоступных программируемых кнопок.

Напоследок стоит отметить внушительные габариты устройства и неприспособленность "клавы" к установке на выдвижные полки под крышкой компьютерного стола: при установке на такую полку дисплей скрывается крышкой, унося с собой заметную часть обаяния Logitech G15, а также перекрывается доступ к USB-портам.

Клавиатуру можно было бы назвать идеальной... если бы не подкачавшая локализация (см. врезку).

Ideazon Zboard

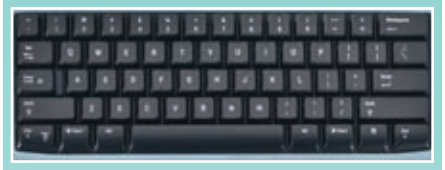
Цена: **$70**

Внешний вид Zboard не столь внушителен и не создает впечатления целостности дизайна: в облик не вписываются светлая полоска с обозначением альтернативных действий функциональных клавиш и прозрачные кнопки управления медиафункциями и вызова стандартных приложений Windows. Это, конечно, придиразм по большому счету, но после впечатления, оставленного выверенной до последнего изгиба внешности G15, удержаться от него я не могу.

Раскладка клавиатуры со стандартным кейсетом практически идентична таковой у G15 - все тот же маленький левый Shift и продублированный "\".

По тактильному комфорту Zboard явно уступает новинке от Logitech: "расхлябанные" громкие кнопки, обычный жесткий пластик на упоре под запястья... Впрочем, есть и очевидные плюсы: расширенный набор дополнительных клавиш для стандартных приложений (тот самый "выпадающий из образа" ряд прозрачных кнопок), очень удобный мануал по функциям клавиатуры, автоматически стартующий сразу после установки драйвера и перезагрузки системы (на прилагаемом диске с ПО пока нет "дров" с русским интерфейсом, но их можно скачать с сайта производителя), а главное - привычные подписи кнопок: латынь сверху, "великий и могучий" - снизу.

РУСИФИЦИРОВАНО ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМИ ПРОГРАММИСТАМИ



Так было...

То, что русская раскладка получена нанесением символов кириллицы на базовые англоязычные клавиши (с латинскими буквами точно по центру кнопок), понятно и объяснимо: технические ограничения подсветки, которая идет точно по центру клавиш. Стандартная схема размещения букв на кнопках (сверху-слева и снизу-справа) тут не подходит: с ней получится два одинаково тускло светящихся символа вместо яркого английского и бледного русского, что все же удобнее. Непонятно другое: странная разметка букв. Кириллические символы притулились сверху-справа от латинских вместо традиционного нижнего расположения. Результат: частые опечатки из-за нажатия схожих по написанию букв другой раскладки (за 10 дней ваш покорный так и не привык к такому расположению символов и очепятывался с завидной регулярностью до самого конца теста).

Хочется надеяться, что следующие серии "русских" G15 будут выпущены с переносом русских символов в нижнюю часть кнопок: ведь недостаток легко исправим, а неудобство от него немалое.

Другое малопонятное "улучшение", которым отметились обе "клавы", - конфигурация клавиш. Зачем понадобилось делить одну большую и удобную кнопку "\" на две маленьких и неудобных - тайна сия велика есть. Побочные эффекты такого преобразования: "усохший" почти вдвое Left Shift (зачем проделывать такое с, пожалуй, самой часто используемой при печати кнопкой, да и немаловажной в большинстве игр?!) и сомнительно улучшенный Enter (разросшийся в высоту, но потерявший в ширине). Интересно, это специально для России так делают (все доступные фото англоязычных вариантов обеих клавиатур имеют нормальную раскладку)? Не понимаю я таких "улучшений", хоть убейте...

Так стало... Вопрос: ЗАЧЕМ?

Если рассматривать Zboard в качестве обычной клавиатуры, то никаких преимуществ перед гораздо более дешевыми мультимедийными "клавами" BTC или Genius она не имеет, кроме очень громко клацающих кнопок и неудобного "разрезанного" пробела (следствие складывающегося втрое сменного кейсета). Одним словом, сплошное разочарование: дорого и громко при отсутствии каких-либо заметных преимуществ (если не считать таковым хаб USB 1.1 на два порта).

Впрочем, как говорят на вечеринках: "Ты же сюда не есть пришел..." Посмотрим, как продукт Ideazon проявит себя на основном своем поприще, то есть в играх. Снимаем стандартный кейсет, откладываем в сторонку и ставим на его место идущий в комплекте игровой (также русифицированный).

В игровом применении вкусы G15 и Zboard диаметрально противоположны: если первая более всего "заточена" на игры с обилием управляющих клавиш, то у второй явный жанр-фаворит - шутеры. Эта клавиатура просто рождена для них: ее левая треть идеально заточена под стандартные настройки движения, смены положения, выбора оружия, перезарядки и т.п. (а остальная часть включает в себя полную буквенную раскладку). Направленные непосредственно на игру клавиши размещены оптимально: до каждой можно дотянуться, не отрываясь от кнопок движения, а нажатие не той кнопки, что была нужна, практически исключено. Буквенная часть при этом, правда, стала менее удобной - но не она же в игре главная, не правда ли?

Ничего лучшего для FPS или TPS просто не придумать (кстати, Zboard позволяет одновременно нажимать до 7 клавиш, против 2-4 у большинства клавиатур). Но в сфере игровых интересов G15 "клаве" от Ideazon ловить нечего: дополнительных программируемых кнопок она лишена. Впрочем, это - при использовании штатного игрового кейсета...

Фанатам Ideazon предлагает приобрести сменные кейсеты, посвященные любимой игре: Zboard Limited Edition Keyset (цена такого удовольствия - $29). Его раскладка может совпадать с игровым кейсетом из комплекта поставки (как, например, DOOM 3 и прочие "стрелялки", для которых штатная игровая раскладка идеальна), а может быть и иной для игр других жанров, примерами чего являются кейсеты к WoW или EQ2. На последних сохранена полноценная клавиатура, а "игровые" кнопки вынесены в правую треть, на место Num-pad.

Разумеется, Limited Edition Keyset выполнен в полном соответствии со стилем конкретной игры вплоть до шрифта на кнопках и отдельных клавиш, на которые "забиты" адреса сайтов игры и разработчика. В настоящий момент в России продаются кейсеты, посвященные DOOM 3, EverQuest 2 и Medal of Honor Pacific Assault, а в обозримом будущем ожидаются "раскладушки" под Age of Empires III, Battlefield 2, Call of Duty 2 и World of Warcraft. Однако ложкой дегтя для отечественных энтузиастов, готовых пойти на эти расходы для большего погружения в любимый игровой мир, станет отсутствие на сменных кейсетах русификации.

Впрочем, преимущество Limited Edition Keyset для не-экшнов сводится в основном к поддержке атмосферы игры и удобству управления в сравнении со штатной "шутерной" раскладкой, а по функциональности Zboard до возможностей Logitech G15 не дотягивает.

Сухой остаток

Похоже, выбор среди этих двух клавиатур очевиден. Тем, для кого экшны - смысл жизни (хотя бы только компьютерной), ничего лучше Ideazon Zboard не найти. На Zboard могут также обратить внимание фанаты игр, под которые выпущены кейсеты Limited Edition. Но, купив эту клавиатуру, стоит поставить на нее игровой кейсет и никогда его не снимать (кроме как для смены на Limited Edition Keyset). А для обычной работы использовать не столь беспощадное к ушам устройство ввода - благо по USB можно и не одну клавиатуру подсоединить.

Всем же остальным, кто хочет получить специализированную игровую "клаву", вряд ли удастся найти что-либо лучше Logitech G15. Хотя с нынешней русификацией лично я бы ее покупать не стал - этот минус для меня перечеркивает все несомненные плюсы этой клавиатуры. Однако предполагаю, что не все так привередливы (да и владеющие "слепой" печатью умельцы тоже на Руси не перевелись...)

СТАЛЬНОЙ ЗВУК

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Первый блин комом...
Пословица

...или экзешником
Современное дополнение к пословице

Не так давно нашу редакцию отметило своим присутствием очередное детище небезызвестной в околокомпьютерных кругах компании Steelpad (*www.steelpad.com*). Правда, оказалось оно не привычным продвинутым ковриком для мыши, а гарнитурой SteelSound 5H USB. Да не простой, а с собственной звуковой картой в придачу, позиционируемой как идеальное решение для продвинутых компьютерных игроков. В отечественных магазинах новинка пока не наблюдается, а сайт производителя грозит геймеру ценником $139 за высшую модель в линейке, насчитывающей пока только двух представителей (SteelSound 5H дешевле на $20 за счет отсутствия звуковой карты).

Звуковая карта впечатления не произвела: бюджетный чип C-Media, собрат интегрированных кодеков по возможностям. Плюсы в сравнении со встроенным звуком: внешнее размещение чипа, что в теории обеспечивает меньшее число наводок и помех, а также возможность единой настройки звука на любой системе, за которую судьба усадит геймера. В наличии только выход для наушников и микрофонный разъем. Впрочем, в комплекте с драйвером прилагается "продвинутая" система звука Xear 3D, но о звуке ниже...

Интересно решена проблема длины провода: сами наушники имеют метровый шнур, который можно дополнить двухметровым удлинителем. Это дает возможность при близком расположении системного блока (например, на столе) не путаться в лишних метрах проводов, а если до системника тянуться далеко - придет на помощь второй "шнурок". Сами наушники, разумеется, можно подключать как к "звуковухе" из комплекта, так и к выходам любой другой карты.

Другое оригинальное решение: убирающийся в корпус левого "уха" микрофон на гибкой ножке. Но тут уже удобства меньше: во-первых, длина ножки маловата (микрофон находится в районе левой щеки, а не перед губами, что более привычно), во-вторых, не слишком удобна процедура уборки (гибкая часть заходит легко, но приходится повозиться для фиксации основания микрофона). Впрочем, на качестве его работы это не сказывается: оно просто отличное.

В наличии имеются регуляторы громкости и уровня чувствительности микрофона, размещенные на клипсе с зажимом. Длина провода позволяет повесить ее как на нагрудный карман, так и на пояс.

По поводу качества звука впечатления неоднозначные. Через Audigy 2ZS оно оставляет неприятный осадок. Несмотря на огромный заявленный частотный диапазон (16-28000 Гц), наблюдаются слегка задранные верхние частоты при практически отсутствующем басе - абсолютно плоская и безжизненная картина. Старая гарнитура KOSS SB-40 (стоившая полтора года назад втрое дешевле героя сегодняшнего обзора) звучит просто-таки на порядок живее и сбалансированнее, несмотря на куда более скромные заявки (20-20000 Гц).

Однако с прилагаемой USB-картой при активизации технологии виртуального звука 7.1Xear 3D картина заметно улучшается (без Xear 3D - полностью аналогична Audigy 2ZS). Появляется объемность и глубина, пропадает желание поскорее снять наушники и больше их не надевать, но звук становится неестественным, наподобие пропущенного через плагин-"улучшайзер" вроде DFX.

По поводу последнего есть два диаметрально противоположных мнения, каждое из которых имеет множество сторонников: rulez forever и "улучшайзер" - от слова "шайзе". Можно не сомневаться, что своих сторонников звучание SteelSound найдет, но будут и те, кому его звучание категорически не понравится (автору ближе последние).

В играх позиционирование звука с Xear 3D не слишком четкое (например, в кабине самолета при повороте головы смена звучания ощущается едва-едва), а при насыщенной звуковой картине иногда прорываются треск и хрипы (но это уже проблема простенькой звуковушки).

Что же в итоге? К плюсам можно отнести хорошую эргономику (сидят наушники плотно и удобно, а диапазон регулировок оказался вполне достаточным даже для 62 размера головы автора), качественный микрофон, приличный уровень громкости. В минусах: высокая цена, а главное - не соответствующее ей качество звука (уж больно он напоминает прямой перевод названия девайса, вынесенный в заголовок статьи).

При наличии хорошей звуковой карты приобретение SteelSound 5H выглядит не лучшим шагом. Если же пока вы довольствуетесь встроенным кодеком на "мамке", то покупка оправдана только в варианте 5H USB - без Xear 3D приемлемого качество звука не получится (хотя, наверное, все же логичнее взять хорошую звуковую карту и гарнитуру попроще).

Меломанам же SteelSound 5H строго противопоказан в любом варианте. H

ЖЕЛЕЗНАЯ ПОЧТА

В окрестностях Чернобыля обнаружен компьютер с двумя мышками.

Здравствуй железная почта!

Пишу вам в первый раз. Для начала мое ржавое ведро:

1) Мать - S-370 GigaByte GA-6OXT<i815EP/ATA100/ATX>

2) Камень Intel Celeron 1100A <FC-PGA2 256R> [BOX]

*3) Память 2*256 Kingston*

4) HDD 30Gb Samsug <UATA100 5400rpm>

120Gb Seagate Barracuda

5) GeForce 2MX 400 32 Mb

6) Windows XP home SP2

7) БП 250 Вт

Только не смейтесь, это все же музейный экспонат. Тем не менее, при помощи прокатного станка мне удалось выжать из DOOM 3 10-20 fps (игра мне не понравилась). Теперь о проблемах, их две.

А) в играх War Craft 3 и SW:KOTOR наблюдается несколько вещей которые меня уже просто бесят. В WC3 часто, не в определенном месте, а просто случайным образом, происходит либо зависание компа намертво, при этом еще начинает циклично воспроизводиться последние звуки. Либо выскакивает синий экран, который утверждает что у меня не все в порядке с оперативкой. В KOTOR комп не виснет, а только выскакивает тот же синий экран. Память я проверял во множестве тестов, она в порядке.

Б) Недавно мне принесли GeForce FX 5600 128Mb. Проблема в следующем: когда я ее вставляю, проходит Memory Test, и все! Дальше загрузка не идет, не идет и определение контроллера HDD. Такая проблема была не только с ней, а еще с GeForce 2 MX 400 64 Mb. Есть предположение, что глючит мать, а так же недостаток питания, но я в этом сомневаюсь т.к. вытащил или выключил все кроме винта и видеокарты.

P.S. Не надо советовать мне апгрейд, денег на него у меня нет, все уходит в бездонную яму под названием WOW.

bbb bbb

Зависание с "заезженной пластинкой" звуковой дорожки на моем опыте происходило при перегреве процессора (причем проявлялось лишь в некоторых играх). Стоит проверить тепловой режим работы "камня" и, если он разогнан, стоит снизить частоту или улучшить охлаждение (как минимум - прочистить от пыли кулер, а лучше - весь системный блок).

С видеокартой проблема, скорее всего, именно в питании (если, конечно, сама карточка исправна) - кушает FX5600 куда больше, чем MX400. И если блок питания - ровесник процессора, то вряд ли через такое время он выдает свои первоначальные характеристики.

P.S. Вы не одиноки в своем отношении к DOOM 3.

Здарова, мужчины.

Лучше специалистов не найти, вот и решил обратиться к вам.

Зарание СПАСИБО.

Конфигурация моей машины:

- *Материнка ASUS P4R800 - VM.(AGP 8x,P-ATA)*
- *Процессор Pentium 4 3000 MHz (Prescott, FSB 800)*
- *Видео - встроенная ATI Radeon 9200(128 mb)*
- *ОЗУ 1 Гб DDR 400(PC 3200)*

Вопрос такой - стоит ли покупать отдельно видеокарту (если да то какую - 256 mb для такой системы хоть какая-нибудь подойдет?) и новый hard (Старый на 160 Gb Seagate взял, вдруг, и умер, так что живу с 20 Гб - мрак!!!), или стоит подождать до лета и сделать mass-upgrade всей системы вообще (так и тянет на AMD).

Черкните хоть строчку (если не в журнале, то хотя бы на e-mail скиньте, это даже лучше будет - быстрее ответ придет)

Покорно благодарю.

mLeito

В принципе, масс-апгрейд, конечно, лучше, но полгода играть на системе с таким видео и терпеть крохотный HDD - удовольствие ниже среднего.

Жесткий диск однозначно стоит купить сейчас - потом его можно будет переставить на новую машину. С видео сложнее: сборка будущим летом новой системы на AGP вряд ли является разумным шагом. В качестве компромисса можно посоветовать купить не слишком дорогую AGP-карту (уровня GeForce 6600 или 6600GT, причем за 256 Мб памяти гнаться не стоит: на этих картах режимы, где такой объем действительно актуален, практически неиграбельны), а летом провести полную смену системы. В случае выбора платформы Socket 939, помимо HDD удастся сохранить также и оперативную память (хотя к тому времени уже на подходе будет Socket M2 с поддержкой DDR2).

Здравствуй Навигатор. У меня чтото с компом. Например играю я или просто сижу, музыку слушаю компьютер может перезагрузиться даже при включении компьютер перезагружается. А иногда когда перезагрузиться и не хочет включаться. Операционная система тут не причём. Я винч свой к другу принёс и у него всё нормально. Пожалуйста скажите что делать.

Вот характеристики моей машины: Athlon XP (Tm) 2600+ model 8, видюха Ge Force FX 5600XT, оперативка 2x256 PC2700, мать Ga-7vax, блок питания-280W, HDD-120Gb, Bios v6.00, OS Windows XP Pro 5.1 SP2.

Заранее спасибо.

Вова Егоров

Наиболее вероятные причины внезапных перезагрузок - сбойная работа одного из модулей памяти либо банальные проблемы с электропитанием (не обязательно слабость БП - например, перепады напряжения в сети).

Стоит проверить оперативную память программами типа MemTest, MemTest86 или TestMem (какое многообразие и оригинальность названий - а можно ведь еще не одно похожее назвать!). Если при работе с двумя модулями будут выявлены ошибки - прогоните модули по отдельности для определения "виновного".

Здравствуйте, Дмитрий.

Я уже давно читаю железную почту и посему решил обратится к вам за советом.Я собираюсь апгрейдить систему на сумму в 600 баксов. В преддверии выхода игр на движке 3 анреала хотелось бы иметь как можно более шуструю систему (желательно с видюхой 7800 серии).

Мой комп:

- *AMD Athlon 64 3000+ BOX sok754*
- *1Gb DDR400 256*2+512*
- *Windows XP SP1*
- *GF FX5700 256Mb*
- *ga-k8vt800pro*

При апгрейде старые детали возьмут за их стоимость, посему сумма может быть больше.

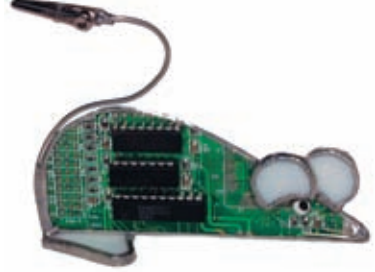
Заранее благодарен,

Dr Den

Не слишком сложная арифметическая задачка, поскольку одна GeForce 7800GT обойдется почти в $400 с учетом продажи нынешней карты, т.е. на все остальное остается около $200.

Необходима замена матплаты и, желательно, процессора (т.к. найти платы под Socket 754 с поддержкой PCI-E не так уж и легко, да и второй канал памяти не помешает). Также желательно заменить память на две одинаковые планки (пусть даже объем и останется неизменным) и добавить отдельную звуковую карту. Если старые детали возьмут за полную стоимость, получаем примерно такой расклад:

- замена процессора на Athlon 64 3200+ Socket 939 (BOX) обойдется примерно в $30 (при наличии средств можно и 3500+ позволить - он на $50 дороже);



- "мать" на nForce 4 Ultra потребует доплаты $30-50 в зависимости от степени наворотов;
- звуковая карта Audigy 2ZS (OEM) - еще $60-70;
- память обойдется в самый минимум, т.к. объем и тип не меняется;
- оставшиеся деньги стоит потратить на хороший блок питания мощностью 400Вт или выше с 24-контактным основным разъемом питания.

Здравствуйте Дмитрий и вся редакция Навигатора. Вы - самый крутой журнал про игры. Самые правдоподобные статьи и самые смешные.

Но ближе к делу.

Недавно приобрел себе комп с такими характеристиками:

Мама - ASUS P5AD2-E Premium

Проц - Intel Pentium 4 3.73 EE

Видяха - MSI GeForce 7800GTX

Винчи - 2xHDD 200ГБ SEAGATE SATA (RAID-массив)

Оперативная память - 2048MB 533MHz Kit of 2 Kingston HyperX

Кулер на проце - Zalman 7700 CU

А проблема в том, что проц греется до 60 градусов в спокойном состоянии и до 80 при играх. В чем дело?! Уже и крышку корпуса снял и вентилятор рядом поставил - ничего не помогает!!!!

ПОМОГИТЕ ПОЖАЛУЙСТА!!!!!

Всем ограммный Respect

P.S. World of Warcraft - RULESSSS!!!!

Zuxxess

Проблема в значительной мере состоит в том, что это процессор на весьма горячем ядре Prescott, на высокой тактовой частоте, да еще и с увеличенным кэшем и повышенной частотой системной шины - в любом случае температура будет весьма значительной.

Хотя все же "камень" излишне горяч для столь качественного кулера, и поэтому стоит проверить качество термопасты между радиатором и процессорной крышкой (судя по тому, что при открытии корпуса и дополнительном обдуве ситуация не меняется, тепловой контакт между ними весьма плох).

Добрый день/вечер/утро.

Дилема вот в чем: "Очередной мой знакомый, покупает очередную видео карту семейства NVidia 6600GT". Но тут и возникаеит эта дилема - с одной стороны Gigabyte(500/1000) в OEM варианте за 5800руб., а с другой Asus(500/900) RTL за 6662руб. Подскажите на чем лучше сделать свой выбор. Очень ждем вашего ответа.

Заранее спасибо, с уважением

Павел

Предпочтительнее все же карта ASUS. На Gigabyte очень часто жалуются из-за сильного нагрева (и отнюдь не только на карты с пассивными радиаторами, где подобный недостаток вполне объясним).

Разница в тактовой частоте памяти чисто "маркетинговая", т.к. обе эти карты оборудованы чипами GDDR 3 со временем доступа 2 нс, что соответствует частоте 1000 МГц. ASUS в соответствии со стандартом NVIDIA заявила частоту 900 МГц (что не мешает без малейшего риска поднять ее до 1000 МГц: память при этом лишь выйдет на штатный режим), тогда как в Gigabyte решили самостоятельно уровнять частоты с PCI-E-вариантом GeForce 6600GT.

Помимо этого, комплектация "коробочной" карты ASUS будет куда богаче OEM-пакетика Gigabyte, да и риск повреждения карты при транспортировке (как в магазин от поставщика, так и из магазина к покупателю) несколько ниже.

Здравствуйте, глубоко уважаемая и любимая Редакция Навигатора.

Пишу вам впервые и начинаю сразу с того, что хочу повесить на вас мои страшные проблемы. Дело вот в чём: Недавно я приобрёл себе новую видеокарту -Gigabyte AGP NV GF6600 256Mb 128bit DDR TV+DVI RTL, раньше у меня был (GeForce4 Ti4200 8x 64Mb DDR TV). После установки нового видео начались проблемы с играми - Например мои любимые War Craft 3 и Warhammer 40k периодически сотрясают инфернальные глюки, экран искажается и мерцает, в конце концов, игра просто виснет. С другой стороны DOOM3, например, я прошел достаточно спокойно без глюков или зависаний. Я уже всё перепробовал: поставил новый блок питания на 350w, самые свежие драйвера - 78.01, обновил драйвера чипсета и BiOS мат платы. Носил карту к другу у него всё нормально. Вот конфигурация моей машины:

- *Процессор intel Celeron 1700 Socket-478*
- *Материнка Gigabyte GA-8SR533 SiS645+961*
- *Память - 256mb Samsung PC 2100 и 256mb Hunix PC 2700*
- *Видео - Gigabyte AGP NV GF6600 256Mb*
- *HDD - 80Gb IDE Seagate Barracuda 7200*

А может и не карта виновата в моих мучениях, дело в том, что ещё до покупки видео с компьютером стали происходить странные вещи. Во первых, перестала гореть лампочка - индикатор красного цвета на корпусе. Во вторых при включении машины раздавался писк динамиков во время загрузки ОС. Иногда машина вообще отказывалась грузиться, выдавая ошибку в CMOS. Всё это в итоге выливалось в страшные тормоза ОС. Я сменил жёсткий диск, но тормаза не исчезли, а после покупки видео добавились глюки с графикой в играх. Дмитрий, последняя надежда на вас и любимый Навигатор! Помогите советом, пожалуйста! Я вопию к вам!

Илья *-*
Ваш отчаявшийся читатель.

Более всего симптомы похожи на перегрев видеокарты, что вполне вероятно при плохой вентиляции корпуса и безвентиляторном охлаждении данной модели.

Прочие же симптомы (кроме абсолютно несерьезного корпусного индикатора - вероятнее всего просто отошедший провод) говорят о наличии определенных проблем с материнской платой. Стоит обновить BIOS и драйвер чипсета на последнюю версию с сайта производителя.

Здравствуйте Дмитрий!

Я решил заменить свой старый процессор Pentium 4 2.0 ГГц на Pentium 4 3.0 ГГц, но по незнанию не учёл, что он не подходит для мат. платы ASUS P4SE/U2.

Соответственно, теперь придётся менять мат. плату. Пожалуйста, посоветуйте на какую именно. Желательно, чтобы она подошла к моей остальной конфигурации:

1. Оперативная память: 2 x Hyundai (512 Мб PC3200 DDR SDRAM)

2. Видеокарта: NVIDIA GeForce FX 5700LE (AGP 4x.)

3. Жёсткие диски: Maxtor 6Y080L0 80Гб, ST360015A 60Гб

4. Корпус: ATX 250 W

Так как я чувствую, что 250 W в моём блоке питания для новой материнки уже не хватит, укажите за одно и его.

Асташев Руслан

К сожалению, не сказано точно, какой процессор был приобретен (тут масса вариантов от Nortwood 3 ГГц Socket 478 до различных модификаций Prescott той же частоты, как под Socket 478, так и под LGA 775).

В случае с "камнем" под старый сокет стоит обратить внимание на материнки, основанные на чипсете Intel 865PE (например, ASUS P4P800 SE).

Если же процессор "безногий" (под разъем LGA 775), то единственный вариант, не потребующий замены видео и/или памяти, - модификации чипсетов Intel 865/875 под этот разъем. Однако их надежность частенько оставляет желать лучшего из-за того, что цепи питания порой оказываются слабоваты для удовлетворения аппетитов прожорливых Prescott. Так что лучше остановиться на чипсете Intel 915P, что позволит сохранить нынешнюю память, но заставит сменить видеокарту на модель под PCI-E (впрочем, для обновленной конфигурации нынешняя FX5700LE все равно слишком слаба, и заменить ее стоит в любом случае).

Подходящей видеокартой из относительно недорогих, но вполне пригодных для современных игр будут GeForce семейства 6600 или Radeon из числа модификаций X700 ($100-200 в зависимости от уровня и изготовителя карты).

Ну и блок питания мощностью порядка 400 Вт от производителей уровня PowerMan и выше (как правило, цена БП достаточно явно говорит о его качестве, и на модели дешевле $35-40 лучше не смотреть во избежание "фейерверка" в системнике в один совсем не прекрасный день).

Служба бесплатных компьютерных советов принимает заявки на оказание услуг по адресу ***hardmail@gamenavigator.ru***

Главным советчиком сегодня выступал ***Дмитрий ВАСИЛЬЕВ***

Орфография и пунктуация писем по мере возможности сохранена

НА ПОЛЯХ СРАЖЕНИЙ

Станислав "Lbz" Ломакин

Практически все профессиональные игроки признали большинство карт Quake 4 малопригодными для дуэлей и тимплея. Казалось бы, чем не угодила геймерам проверенная временем q2dm1? Годы берут свое, и легендарная карта уже уличена в жутком дисбалансе, а про остальные карты в "и-вовсе-лучше-помалкивать". Шутка ли, нареканий у казуалов не вызвала только одна единственная карта. Не все ли потеряно? Не все.

Over the Edge: в четырех стенах

Начнем с классики. Отчего же хрестоматийная карта попала в немилость к прогеймерам? Из-за неудачного расположения предметов центральная арена пустует, а дуэлянт, занявший комнату с мегой и желтой броней, в итоге выигрывает. Командная игра на этой карте тоже не отличается разнообразием: все ключевые девайсы лежат неподалеку, что опять же позволяет выигрывать без серьезного риска. В зале с рейлганом находятся quad damage и базука, а до пресловутой комнаты с мегой и броней - подать рукой. Чуть дальше расположен haste, но этот бонус можно без сожаления отдать врагу.

Основная проблема при контроле комнаты с мегой и броней состоит в оперативном сборе этих предметов. Подстрелить карабкающегося по ящикам игрока проще простого, поэтому был придуман сложный, но эффективный трикс.

Первая фаза прыжка - обыкновенный стрейф-джамп. Выполнять его нужно с небольшим запасом, чтобы при приземлении присесть, вызвав, тем самым, скольжение игрока (такова особенность физики игры). Таким образом, "въезжаем" на край лестницы, прыгаем, и вуаля - мы наверху. Взяв желтую броню, перескакиваем на соседний ящик к большой аптечке. Трюк требует усердных тренировок, но ничего сложного в нем нет. Вспомните, как начинали играть в свое время в Quake 3, не веря в возможность того или иного прыжка.

FragginYard 1x1: святая простота?

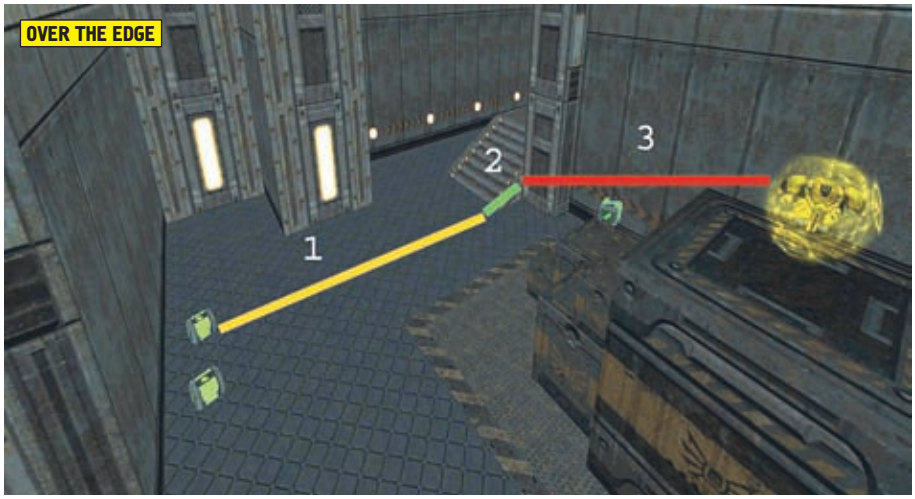
Три аптечки, желтая броня и рейлган составляют список нужных предметов на этой незамысловатой карте. Fragging Yard чем-то напоминает q3tourney4, однако здесь все еще проще: если на знаменитой карте геймеры со временем нашли способ играть не только от рельсы, то здесь - еще не успели. Рейлган решает на этой карте все, так как контролировать желтую броню возможно только с ним.

На карте доступен полный спектр новых возможностей Quake 4. Если соперника долго не видно на открытой местности, закиньте пару гранат в телепорт, возможно, он поджидает вас на выходе. Если же вам навязывают поединки на рейлганах, не забывайте о замечательном свойстве джамппадов подбрасывать гранаты на большие расстояния.

Пока неизвестно, будет ли эта карта использоваться на серьезных мероприятиях. Однако первые турниры, такие как Dreamhack и ASUS Open, уже сделали свой выбор в ее пользу.

НАЧИНАЮЩИМ НА ЗАМЕТКУ

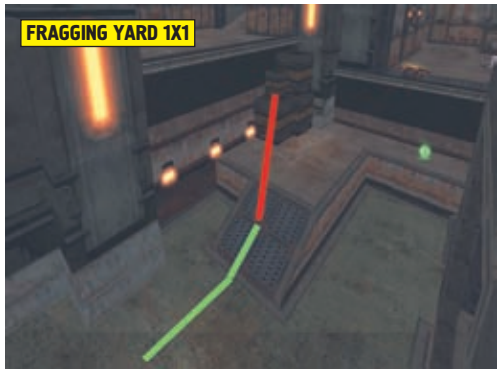
Еще давным-давно первый профессиональный квакер Thresh обратил внимание дуэлянтов на то, что игроки стрейфятся чаще в левую, чем в правую сторону. Многие до сих пор не заметили за собой такой привычки, а ведь передвижения во время боя играют не меньшую роль, чем стрельба.



LostFleet: привет из Doom

Созданная в стиле мультиплеера Doom 3 Lost Fleet является единственной турнирной картой, которая не вызвала никаких нареканий у иг-

Один из альтернативных способов пробраться на второй этаж - ramp jump. При должном разгоне можно обойтись даже без ящиков



ЭНТУЗИАСТЫ

В настоящий момент идет работа над несколькими проектами по переделке карт. Первый проект - FPS Maps - уже завершен. Автор этого сборника, Dr4ch, убрал из стандартных карт ненужные тени и источники света, в результате чего даже на средних компьютерах все идет на порядок бодрее. Эти карты уже стали стандартом на турнирах. Второй сборник находится в разработке. Небезызвестные мапмейкеры Teddy и Swelt взялись за переделки карт Q4 под нужды командной игры. Уже доступны бета-версии карт.

Контролируя точку с желтой броней, обратите внимание вот на это место. Оно прекрасно простреливается из рейлгана, и противник зачастую идет на YA именно оттуда

роков. Все тот же девайс - желтая броня, но на этот раз открытые пространства и узкие коридоры представлены в равных пропорциях. Карта действительно хорошо сбалансирована, на ней в одинаковой степени полезны рейлган, рокет и шафт. Однако на этой карте большее значение имеет тактика, поэтому следует заострить внимание на следующих моментах.

Если вы находитесь в роли атакующего, не бойтесь рисковать - вернуть контроль на этой карте не так сложно. Аркадный, но порой эффективный, вариант подбора желтой брони - на полной скорости, разогнавшись при выходе из телепорта.

Используя эти фонари как выступы, можно быстрее передвигаться по карте. Также есть возможность, взяв желтую броню, пробежать, не минуя и маленькую аптечку. Впрочем, не стоит использовать этот трюк слишком часто, ведь чем разнообразнее маршруты движения, тем больше шансов на победу.

Phrantic: в помощь слабым

А вот и первая карта от независимого производителя. От стандартных дуэльных карт swq4dm1 отличается, по крайней мере, двумя аспектами. Во-первых, на ней нет рейлгана, а во-вторых, разработчик

карты, Swelt, не поскупился и положил одну красную и две желтых брони.

Игра нуждается в тотальной доработке

Лучший игрок мира в Quake 3: Arena Антон "Cooller" Синьгов делится впечатлениями от новой части Quake, рассказывает о своей новой команде и планах на будущее.

Навигатор игрового мира: **Первые впечатления от игры?**

Антон "Cooller" Синьгов: У игры есть большой потенциал, к тому же ей уже обеспечено надежное будущее благодаря большой популярности Quake 3. Если сравнивать Quake 3 OSP, который вышел более пяти лет назад, и нынешний Quake 4, то разница, естественно, будет велика. Однако стоит только вспом-

Висит груша - нельзя скушать. Выход с красного армора на самом деле всего один. Однако виртуозы могут попытать счастья с рокет-джампами

нить, каким был Quake 3 в самом начале, и все встает на свои места. Тем не менее, игра нуждается в тотальной доработке.

***НИМ:* С этого места подробнее...**

Cooller: В первую очередь необходимо дать игрокам возможность настроить все так, как они сами хотят. Добавить команды, позволяющие менять графику, прицелы, шкурки моделей. Мне, к примеру, очень мешает дым от ракет и гранат. Также я привык использовать zoom, однако в Q4 нельзя настроить эту возможность подобающим образом.

***НИМ:* Многие игроки отметили непригодность карт для серьезных матчей. Ты придерживаешься такого же мнения?**

Cooller: Согласен с этим замечанием. Практически все карты очень малы и легки для контроля соперников. Мне они напоминают карты для Quake 3 из набора CPM - cpm1a и hub3aeroq3. Исключение составляет Over the Edge, но она вообще из Quake 2, совсем другой игры. Без сомнения, все нужно переделывать. Кому нужны уровни с одной желтой броней?

***НИМ:* За какую команду ты выступаешь на данный момент?**

Cooller: Mousesports, профессиональный киберспортивный проект из Германии. Да, теперь я mouz.Cooller.

***НИМ:* Тебе делали предложения другие команды? Почему именно Mouz?**

Cooller: Да, конечно, предложения были. Практически все команды предлагали одно и то же, однако Mouz проявили инициативу, внимание и дали понять, насколько серьезны их намерения. Поэтому я с ними.

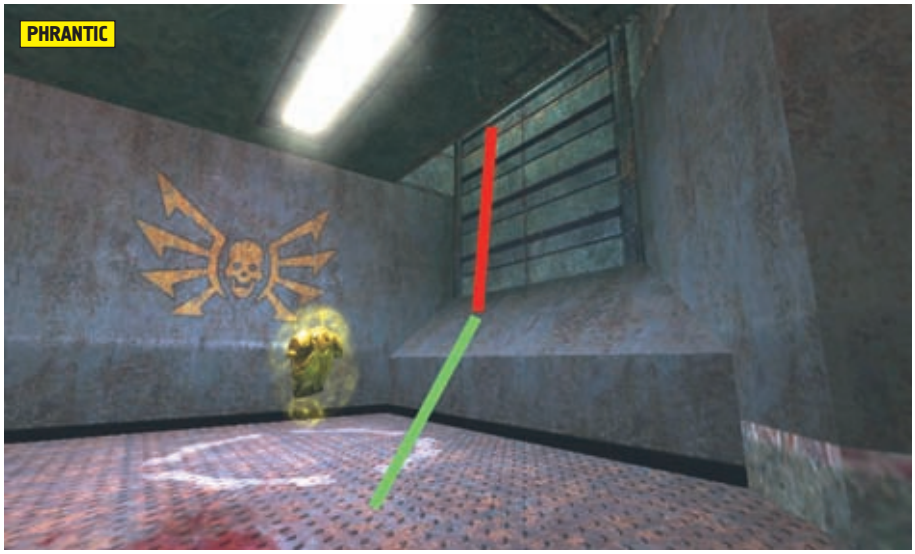
***НИМ:* Каковы планы на будущее? Ты уже тренируешься в новый Quake?**

Cooller: Контракт с Mousesports заключен, поэтому я постараюсь посетить все без исключения крупные турниры по Quake 4 в 2006 году, в том числе и остановки CPL World Tour. Тренироваться начал, как же без этого?

***НИМ:* Помимо дуэлей сейчас вновь начинают играть в командах, например, 4 на 4. В этом сезоне Eurocup ожидается очень много сильных команд. Туда приглашены и Mouz, но в то же время неизвестен состав единственной русской команды - Rush3D. За какую команду будешь играть ты?**

Cooller: Rush3D - всего лишь повод для участия в Eurocup, так как он содержит всех нужных нам игроков. Я буду выступать именно за эту команду. Предварительный состав таков: Cooller, Mikes, Jibo, Shadzy, Polosatiy. Все эти игроки очень опытны и уважаемы, прекрасно знают вкус победы.

Легко и просто взяв броню, запрыгиваем на второй этаж с помощью рамп-джампа



Антон "Cooller" Синьгов

ИГРОКИ О КАРТАХ QUAKE 4

Sujoy, в прошлом чемпион Европы по Quake: "Сейчас мне уже немного поднадоели игры на Over the Edge, из-за того, что там большую часть времени проводишь в комнате с мегой, но мне очень нравится Fragging Yard, a Lost Fleet - вообще отличная карта для дуэлей. Надеюсь, CPL грамотно подойдет к выбору турнирных карт и не обделит вниманием сторонние разработки".

Gellehsak, топовый игрок в Painkiller: "Фактически нет ни одной нормальной дуэльной карты: я понимаю, что все любят Edge, но карта-то на самом деле не ахти, потому что там можно выиграть, держа под контролем одну лишь комнату с мегой".

Daler, чемпион США по Quake 3: "Из карт понравилась Fragging Yard, она чем-то напомнила q3tourney4. Понравилась она мне потому, что там преобладает рейлган".

Toxic, лучший игрок Швеции в Quake 3: "Карты сбалансированы не самым лучшим образом, все решает рейлган. Даже на Lost Fleet. Карта, по-моему, ничуть не лучше Fragging Yard в этом плане".

Call of Duty 2

Из главного меню игры зайдите в Options и включите доступ к консоли. Откройте консоль клавишей [~] и введите developer 1. Появится кнопка Load - нажмите ее и выберите желаемый игровой уровень. После загрузки уровня снова откройте консоль и введите devmap. Теперь в консоли можно вводить следующие коды:

god - режим неуязвимости
give ammo - получить полный боезапас и гранаты
ufo - режим полета
noclip - проходить сквозь стены
demigod - режим полубога
notarget - враги перестанут видеть персонажа игрока
jumptonode - телепортироваться к следующей контрольной точке
kill - самоубийство
map <название карты> - запустить желаемую карту

Названия карт:
88ridge - 88 Ridge
toujane_ride - Armored Car Escape
matmata - Assault On Matmata
bergstein - Bergstein
downtown_sniper - Comrade Sniper
libya - Crusader Charge
duhoc_defend - Defending The Pointe
demolition - Demolition
downtown_assault - Downtown Assault
elalamein - El Alamein
decoytown - Holding The Line
beltot - Prisoners Of War
trainyard - Railroad Station No.1
hill400_assault - Rangers Lead The Way
moscow - Red Army Training
tankhunt - Repairing The Wire
toujane - Retaking Toujane
cityhall - Stalingrad City Hall
hill400_defend - The Battle For Hill 400
duhoc - The Battle Of Pointe Du Hoc
breakout - The Brigade Box
rhine - The Crossing Point
crossroads - The Crossroads
decoytrenches - The Diversionary Raid
eldaba - The End Of The Beginning
silotown - The Silo
newvillers - The Tiger

Serious Sam 2

Во время игры откройте консоль клавишей [~] и введите sam_iEnableCheats=1. Теперь при нажатии клавиши F1 в главном меню появится доступ к меню с игровыми кодами.

Альтернативный вариант: введите в консоли sam_iEnableCheats=2 для получения доступа к специальным функциям клавиш:

Y - возможность проходить сквозь стены
G - режим неуязвимости
U - автоприцеливание
J - быстрый бег
I - невидимость
L - режим полета
K - уничтожить всех врагов на экране
Insert - дополнительная жизнь
PgUp или **PgDn** - сменить миссию
[и **]** - замедлить/ускорить время в игре

Vietcong 2

Запустите игру, откройте консоль клавишей [~] и введите:

cheat.god - включить режим неуязвимости
cheat.heal - восстановить здоровье
cheat.openvc - открыть все миссии за Вьетконг
cheat.openus - открыть все миссии за США
cheat.nextmission - пропустить миссию и начать следующую
cheat.saveunltd - включить бесконечные сейвы
cheat.erikgun - получить безумное оружие

Conflict: Global Storm

Зайдите в главное меню игры и, зажав Shift, наберите desertwatch, чтобы открыть специальное подменю Cheats.

Starship Troopers

В опциях ярлыка игры добавьте к строке запуска параметр "-devuser" (без кавычек). Запустите игру, откройте консоль клавишей [~] и введите help для получения списка кодов. Желаемый код введите там же, в консольной строке.

The Movies

Как сделать доступной любую эпоху для игры в режиме Sandbox. Активация кода потребует небольшой возни в машинном реестре. Откройте в Windows XP меню "Пуск\Выполнить", наберите regedit и зайдите в реестр. Найдите папку HKEY_CURRENT_USER\Software\Lionhead Studios Ltd\TheMovies. Справа в окне кликните дважды на опции Allow Any Decade и в строке Value Data введите параметр 1. Закройте реестр и запускайте игру.

Civilization 4

Перед запуском зайдите в корневой каталог игры и найдите файл Civ4-Config. Откройте его с помощью любого текстового редактора, найдите строку CheatCode = 0 и замените ее на CheatCode = chipotle - она открывает доступ к консоли во время игры. Запустите Civilization 4, откройте консоль клавишей [~] и введите game.toggledebugmode. После этого становятся доступны следующие читы:

Ctrl+d - открыть меню debug
Ctrl+w - открыть окно редактора мира
Ctrl+4 - увеличить количество золота на 1000
Ctrl+Shift+левая кнопка мыши - основать город в указанном курсором мыши месте на карте
Shift+"+" (для города) - добавить 1 жителя
Ctrl+"+" (для города) - добавить 10 единиц культуры
"+" (для города) - моментально достроить все, что строится в городе
Ctrl+"+" (для юнита) - проапгрейдить выбранный юнит
Ctrl+"]" - увеличить мощность юнита, на который наведен курсор мыши, на 0.2
Ctrl+"[" - уменьшить мощность юнита, на который наведен курсор мыши, на 0.2

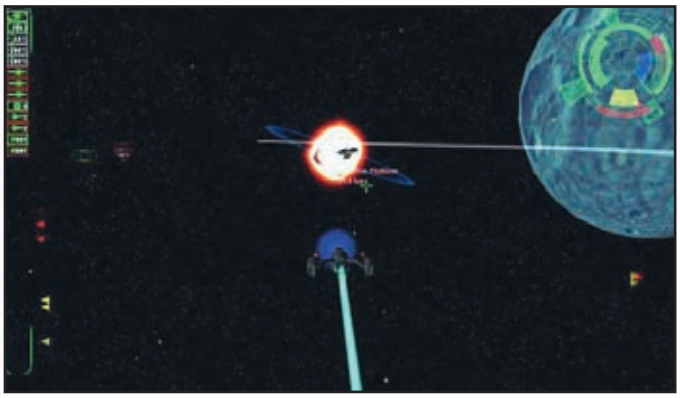
Need for Speed Most Wanted

В главном меню игры введите следующие команды:

iammostwanted - получить доступ ко всем машинам
givemethegto - получить доступ к GTO
burgerking - открыть специальный режим гонки Burger King
castrol - получить доступ к Castrol Ford GT

ВАВИЛОН 0,5

Жанр Мета-стратегия **Издатель** Blue Byte **Разработчик** Pale Star **Панночка померла** 2003



Инверсионный след, конечно, так себе. Зато взрыв весьма весел и свеж

На перекрестке дорог, в осиновом гробу, заколоченном серебряными гвоздочками, лежит особый клиент. Звездный генерал, творец грандиозных военных кампаний сверзился с седла вселенской бесконечности аккурат в вырытую загодя ямку. Загодя вырытых ямок всегда более чем достаточно. И на ранги героев им смотреть неинтересно. Упал, умастился, закопали. Никакой романтики.

Серия Battle Isle примиряла общественность со светлым будущем человечества. Dark Space послушно следовал примеру предшественников. Зачем homo sapience исключительно инопланетная угроза? Homo sapience чудно управится сам! Будет делить полезные ископаемые, верования, кедровые шишки и стратегический запас контрацептивов. А уж после извечные элиены обязательно навалятся. Верной дорогой...

В DS эпопея галопирует на вовсе уж макрокосмических масштабах, отбивая шаг по просторам online-житницы. Три фракции с оригинальными взглядами на окружающее - две человеческих и одна строго наоборот. 25 оружейных систем, 50 научных модификаций для нашего дома, колыбели и военной базы в одном лице, - огромного боевого крейсера. Навесить на игрока петлю ответственности за подобного титана со всеми социальными и техническими проблемами BS:DS считала своей основной задачей. Инженерный отдел, лаборатории, оружейные - и целая армия, заблудившаяся во чреве гиганта, готовая по первому слову захватывать целые планеты во славу Нас. Чем больше планет - тем могущественнее становится безымянный адмирал, тем многочисленнее его последователи, тем...

"Темное Пространство" скончалось неожиданно и, судя по всему, бесповоротно.

Мечты имеют обыкновение дохнуть у самого финиша.

Этот шестисотый крейсер подарили Вове на день рождения...

КРЫЛЬЯ

Илья ПОЛЯКОВ

Жанр Simulation **Издатель** Увы... **Разработчик** BlueInca Studios **Панночка померла** 2003

Обещанные полеты в скальных глубинах...

Кто-то покряхтывает в тесном уюте шустрого истребителя. Вираж, разворот! Внизу льнет к земле родная флора, разбегается прочь многопалая фауна. Разворот, вираж! Где-то что-то разлетается на сотни колючих обломков. Завывая не хуже старой баньши, свистит ветер. Чужепланетное солнце чешет чужепланетным облакам чужепланетное пузо. Снова вираж, опять разворот. Больше ничего не нужно.

К мирно пашущей расе люмеран судьба была благосклонна. До определенного времени. Потом благодать упаковала чемоданы, а на аборигенов из-за местного галактического куста напали некие ксизоне - народность технически развитая, агрессивная и до чужого пространства жадная. Люмеране, забросив плуги, садятся за сеялки и веялки с вертикальным взлетом. Игроку в лапки презентуется жизнь одного такого юного пилота с приятно щекочущим язык именем Сирак. Ну, Сирак так Сирак.

Тем не менее, поместив наносной цинизм куда-нибудь подальше, начинаешь понимать, что потенциал у Arcturus обещал быть ничуть не хуже, чем, скажем, у памятного Tachyon: The Fringe. Сражаясь за родину, юный герой набирался опыта, зарабатывал новые лычки, получал доступ к самым совершенным разработкам научного гения, получал под свое начало новичков разной степени зелености и прочая.

Обширнейшие просторы игровой вселенной обещали удивлять красочностью и живым меняющимся окружением. Как конкретно окружение собиралось жить и меняться, BlueInca Studios пояснить толком не успела, разве что намекнула на лихие променады вдоль древних сталактитов и жарких пустынь.

Намекнула и сгинула.

Вечная память.

... пересекаются с полетами над неким подобием пустыни. Коричнево, но мило

Airborne Ranger, Strike Commander

ЦЕЛЬНОМЕТАЛЛИЧЕСКОЕ

Жанр Симулятор звездно-полосатого патриота **Издатель** MicroProse **Разработчик** MicroProse **Дата выхода** 1988

Героический звездно-полосатый променад перемежается вспышками мешышнадцать, небритыми ликами представителей арабского мира и аляповатыми взрывами очень демократических ракет. Гуманитарная помощь в тротиловом эквиваленте исчисляется тонами, но настоящие "борцы с" никогда не сдаются. Ведь это airborne ranger, бэйби!

Бэйби понимает и смуро отходит в сторону. Еще бы! AR лишь с первого, крайне невнимательного взгляда, походит на рядовую аркаду, но стоит черпануть поглубже, как перед изумленной публикой предстает прапрадедушка какого-нибудь Ghost Recon. Ну, очень прапра.

Перед стартом миротворческой операции на голову протагониста валится рюкзак, в который необходимо затолкать выводок изумительных изобретений цивилизации - от карабина до противотанковой ракетницы. Высаживается рейнджер лихим спрыгом с вертолета, полетом управляем мы и очень нервничаем - приземлиться можем на все из себя минное поле, да и снести ветром за границы зоны вполне может. Кто скажет, что это плохо, пусть первый бросит в меня динамитную шашку.

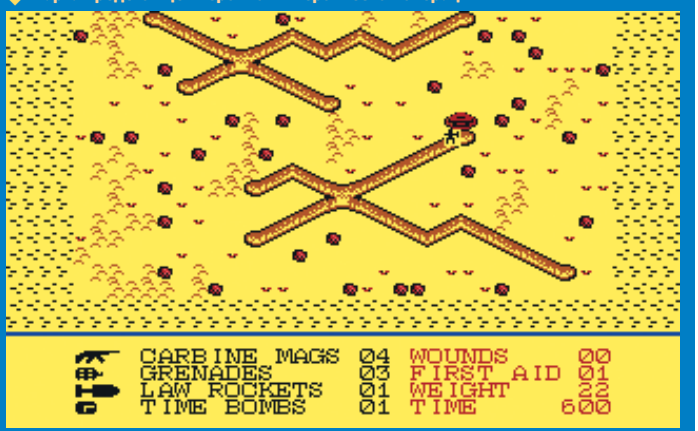
Следом приходит еще одно на редкость нетипичное открытие. Реализм. Термин, не вяжущийся с внешним видом Airborne Ranger, ничуть от этого не страдает. Зимой реки замерзают, и по ледяной корке никто не запрещает пробежаться. А если на загривке висит преследователь, не мешает лед немножечко потревожить. Пара трещин и бульк-бульк. Ну, не чудо ли? Задания по неординарности ничуть не отстают. Взорвать радар, обезвредить систему ПВО, отправить враждебный матрасному отечеству аэродром в гости к Анубису. И приходится хитрить. Не лезть на рожон. Ибо пара тупоносых пуль становится пламенеющей точкой в военной карьере.

Так что сидишь себе в тропических зарослях, потеешь, сверяешься с mission goals, а в сердце поселилось буддистское спокойствие. Airborne rangers, бэйби, не сдаются. Не умеют. Тупые слишком.

Сражения в пустыне плавно перетекают в...

... в куда как более прохладную местность

Карта предстоящей героинов... героической операции



Илья ПОЛЯКОВ

ПОЛЕТ НОРМАЛЬНЫЙ

Жанр Action/Simulation **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Origin Systems **Дата выхода** 1993

Мой Фантом как сокол быстрый...

Нажимая на симпатичную выпуклую кнопку и пуская ракету в хвост оппоненту, всегда ищешь оправдывающий довод. Пусть даже кнопка абсолютно виртуальна, равно как и ракета, и оппонентский тыл. Но повод быть должен. Желательно, героическо-эпический. Впрочем, за неимением оного сойдет и денежное воздаяние. Убил - уплатили, убил - уплатили. Жизненно.

Будущее не так уж чтобы совсем далекое, мир пучит от спорадически возникающих конфликтов. Ассортимент черного рынка расщедривается на ядерные боеголовки и сверхзвуковые истребители, предлагая солидному покупателю оптовые скидки. Оптовый покупатель, не будь дурак, клювом не щелкает. Приобретает. Миру, сами понимаете, от подобных бизнесменов лучше не становится.

Strike Commander вдавливает в табурет изумительным рецептом: возьми симулятор, вынь из него сложные законы физики, суровые dogfights, протри их тряпочкой, спрысни аркадным духом и помести назад. Добавь по-хорошему лихого раздолбайства, кодлу наемников и засунь игрока поглубже. Получи желаемое.

Заказчики ждут

Врагов не бывает мало, не бывает много. Их достаточно - Origin Systems виртуозно балансируют на тонкой грани. По земле ползает бронетехника, огрызается зенитный огонь, вдали мелькает презирающий силу тяготения оппонент. Режешь крыльями воздух на ломтики, гавкаешь из скорострельного "Вулкана" на окружающую дичь. Знаешь, что после неизбежного успеха тебя ждет уютная база, изобилующая разномастными техническими новшествами. А на душе хорошо, спокойно.

Уютно.

Strike Commander. Высокий, во всех смыслах, класс.

Такой арсенал мог позволить себе только очень богатый наемник

Z-zone

КОМПАНИЯ КАВЕАТ & ЭМПТОР

СЕТЬ МАГАЗИНОВ "ВСЁ ДЛЯ КАНОНИРА"

ПУШКИ
(ЛЮБОЙ КАЛИБР)

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
(СНАРЯДЫ, ПОРОХ, ФИТИЛИ, ПЫЖИ)

АКСЕССУАРЫ

Дж. О. БОНДЕР, Александр ВАСНЕВ, Владимир ПАВЛОВСКИЙ,
Дмитрий ПРОСЬКО, Павел ШУМИЛОВ

Всемирная история пиратства: от Ноя до Мейера

(артельно-познавательный альманах, выпуск №2)

Сквайр Дрейк, губернатор Морган, доктор Экскемелин и другие джентльмены, зная меня как в высшей степени благопристойного, неподкупного и независимого летописца, попросили поведать миру все, что я знаю о благородных парусниках и неблагородных, но жутко обаятельных морских разбойниках. Им хочется, чтобы я рассказал всю историю, с самого начала до конца, не скрывая никаких подробностей, кроме географического положения островка, где мы закопали сундук с памятными безделушками. Также в интересах следствия я вынужден утаить от проницательных и, возможно, сочувствующих кладоискателям читателей промеры глубин нашей бухты, калибры орудий нашего форта и предельно допустимую калорийность наших плюшек. Но досадные цензурные ограничения никак не помешают мне правдиво и беспристрастно рассказать о том удивительном времени, когда прекрасные парусные суда еще не были музейной редкостью, а кровожадные пираты еще не стали мишенью для шуток праздношатающихся артельных активистов. В нынешнем 2005 году я берусь за перо в хвосте опрометчиво прошедшего мимо гуся, одалживаю у гордой птицы во временное пользование орудие производства, затачиваю, обмакиваю в чернила и мысленно возвращаюсь к тому моменту, когда Ной задумал смастерить ковчег, положив начало всеобщей истории кораблестроения.

На самом деле, в языке просто нет таких слов, какие могли бы выразить величие подвига первых мореплавателей. Даже в расфуфыренном двадцать первом веке таинственный и непостижимый мировой океан всего лишь снисходительно позволяет жалким человеческим скорлупкам, будь они хоть трижды "Титаники", безнаказанно вторгаться в свои чертоги. Впрочем, какое там "безнаказанно"! Ежегодно океан уносит десятки тысяч жизней - и это не художественное преувеличение, а вполне конкретная статистика (200 тыс./год в 50-е годы XX века и в районе 70 тыс./год сейчас), мрачная даже без учета жертв недавних ураганов и цунами. А что говорить о тех далеких веках, когда наши предки только учились строить первые плоты и разворачивать первые паруса. Какой отчаянной отвагой и какой безумной жаждой открытий надо было обладать тем, кто бросал вызов могучей стихии и пытался уплыть за горизонт, к краю земли!

Вероятно, первый шаг на воду человек, подобно Ною, сделал под давлением обстоятельств: спасаясь от наводнения или хищников, а может быть, в поисках переправы к более сытным и безопасным местам. Но это история мира, который древнее древнего, и для нас она непостижима. Зато мы уже можем примерно представить себе времена, когда к этим мотивам прибавилась страсть к наживе, а в море стали отправляться лихие коммерсанты. И, конечно же, вслед за торговцами тут же, буквально сразу, в море появились пираты. Нет, даже не так: первые морские торговцы и были одновременно первыми пиратами!

Возможно, эта мысль кого-то огорчит, но она настолько важна для нашего повествования, что мы повторим ее еще раз: никогда и нигде не было книжного деления на черное и белое, на "плохих" пиратов и "хороших" купцов, послушными кучерявыми овцами ждущих неминуемой расправы. Все это части единого целого: и те, и другие бороздили моря и океаны на свой страх и риск; и те, и другие торговали; и те, и другие не испытывали морального дискомфорта, уничтожая конкурента, иноземца и тем паче - иноверца. И что самое главное: и те, и другие были людьми крутого нрава, потому как хлюпики в море не выживают.

Нам, геймерам, проще, чем кому-либо, понять эти крамольные, но правдивые выкладки. "Плавали, знаем". Сегодня у тебя все хорошо, и можно респектабельно морщить нос, осуждая морской разбой, а назавтра какой-нибудь нечестивый пес обдерет тебя, как липку, и только смелый рейд поможет пополнить кошелек и утолить жажду мести. Пиратство суть злокачественное порождение и неотъемлемое продолжение морской торговли, движимое теми же людьми и теми же мотивами. Так было на заре мореплавания, так дело обстоит и сейчас. Разве что общее смягчение нра-

вов сделало более осязаемыми различия между честным моряком и человеком, способным прибегнуть ради наживы к насилию и убийству.

Глава I. Мифоборчество в массы!

Артельные статьи всегда отличались эпическим размахом, миссионерским надрывом и неумолимой внутренней логикой, одинаково доступной как старушке-процентщице, так и ортодоксальному дзен-буддисту. Поэтому наш сегодняшний концерт по заявкам продолжится отнюдь не пересказом надерганных из научно-популярной литературы морских баек. И, упаси бог, не попыткой и в самом деле изобразить "всемирную историю". И даже не вполне уместной, но уже однажды появлявшейся в нашем журнале ретроспективой пиратских игр (см. №12 за 2003 год). Как и в случае с холодным оружием, мы пойдем рискованным, спорным, но жутко интересным путем развенчивания исторических мифов и критического осмысления некоторых "прописных истин". А попутно, если получится, организуем фирменный артельный ликбез. Если же кто-то заинтересуется темой и прочтет потом более компетентных и доходчивых авторов - мы будем только рады.

Пираты - это так романтично!

Нет людей несчастнее историков. В то время как нормальные темные граждане могут чистосердечно верить в существование благородного Питера Блада и искренне ужасаться театральным выходкам старины Флинта, так любившего украшать необитаемые острова замысловатыми композициями из скелетов, историки обречены знать правду. А правда, как известно, безжалостнее самого жестокого палача. Можно сколько угодно восхищаться блистательными походами и авантюрными приключениями именитых разбойников, но как закрыть глаза на все те гнусности, что творились ими на протяжении многих и многих веков?! Тем более - сейчас, когда рассказы о взятии людей в заложники и пытках пленных перестали быть колоритными страшилками далекого прошлого.

Изящный парусник под черным флагом - это всего лишь фантик, красивая обертка, символ юношеского стремления к свободе, независимости и вседозволенности. Блажен тот, кому не нужно разворачивать этот фантик и всматриваться в его содержимое. Но нам с вами, изборождившим, пусть и виртуально, все мыслимые моря и океаны, лицемерие непростительно. Поэтому нет смысла умалчивать, что Генри Морган - главный исторический прототип Питера Блада - был позером, изувером и форменной скотиной. А ставший к концу жизни блистательным парламентарием Френсис Дрейк практически не умел писать, но зато очень хорошо умел считать. И когда в 1586 году жители Санто-Доминго не смогли собрать для него должной суммы выкупа, он приказал уничтожить город. Впрочем, это была обычная практика того времени. И НЕ-пираты в своих действиях были столь же

брутальны. Колумб - сам Колумб! - отнюдь не гнушался убить при случае десяток-другой индейцев. А Васко де Гама, храбрейший из когда-либо выходивших в море путешественников, без малейших сомнений навел лютый террор в не пожелавших подчиниться ему государствах Юго-Восточной Азии.

И это, между прочим, лучшие из лучших! Морган и Дрейк, по меньшей мере, были не лишены военных талантов и своеобразного шарма. Подвиги же головорезов попроще - вообще сплошная чернуха. Глубоко ошибется тот, кто, встретившись с пиратом, будет ожидать церемонных приветствий. Вовсе не картинный джентльмен удачи занесет над ним свою абордажную саблю.

☠ А Колумб ни в чем не виноват!

Это будет дикий мужлан - небритый, немытый, с отвратительными гнилыми зубами (об убийственном состоянии средневековой стоматологии не хватит духу рассуждать даже нам), воняющий, в безобразных язвах от какой-либо заразной болезни или цинги. Алчный безмерно, он, если доведется кому неосторожно поставить на кон пару пенсов, восьмушку реала или любую иную монету, будет обманно кидать кости, жульничать и ухищряться. Если же удача отвернется от него - ждите вспышки неконтролируемой зависти, переходящей в беспредельную злобу. Берегитесь, во злобе он набросится, не раздумывая и не заботясь о том, чтобы противник принял фехтовальную позицию или просто успел дотронуться до рукояти оружия. Убив же несчастного, он, подба-

И на Солнце бывают пятна...

Часть 1. Верните нам Тортугу!

Из-за девелоперской вольности, в результате которой десятикилометровый пролив между островами Тортуга и Эспаньола исчез с карты новых Pirates!, появился на свет самый главный географический ляп этой игры. Ведь Тортуга должна быть островом, а не безликим придатком Эспаньолы. Причем гавань Бас-Тер, которая и служила пристанищем французских флибустьеров, располагалась на южной окраине Тортуги, а никак не на северном берегу, как в это представлено в игре.

☠ И куда это годится?

☠ А вот как должно быть на самом деле

☠ Тот самый пролив крупным планом

Между прочим...

Робинзон Крузо - пират?!

Пещера Робинзона

Робинзона Крузо знают все. Моряк из Йорка, придуманный Даниелем Дефо и проживший на необитаемом острове 28 лет, знаменит на весь мир. Многие также знают, что прототипом Крузо послужил шотландец Александр Селькирк, четыре года и четыре месяца (1705-1709) мыкавший горе на одном из островов крохотного архипелага Хуан Фернандес в Тихом океане. Но вот о том, что Селькирк был пиратом, причем далеко не рядовым, обычно не вспоминают.

В тот то ли злополучный, то ли счастливый для себя поход Селькирк ушел под началом не кого-нибудь, а самого Уильяма Дампира (Дампьера), в качестве боцмана 16-пушечной вспомогательной галеры. Во время долгого, полного трудностей плавания своенравный шотландец здорово не поладил с капитаном своего судна. Видимо, опасаясь расправы, он выразил желание остаться на одном из пустынных островов, где команды запасались пресной водой - так началась самая известная в истории "робинзонада". По странному стечению обстоятельств галера Селькирка вскоре затонула, и почти все его бывшие товарищи погибли. Еще более невероятным кажется тот факт, что сняли его с острова тоже пираты. И не просто пираты, а участники экспедиции Вудса Роджерса и все того же Уильяма Дампира! Таким образом, уже ставший забывать человеческую речь Александр Селькирк вернулся к знакомому ремеслу и даже стал капитаном одного из захваченных по дороге парусников.

Даниэль Дефо

Впрочем, одиссея Селькирка - явно не единственный источник вдохновения Даниеля Дефо. Знатоки утверждают, что и по описаниям, и по географическим координатам остров Робинзона более всего походит на антильский Тобаго, чьи жители давно уже используют этот факт для привлечения туристов.

И совсем уж на десерт: оказывается, Дефо был старинным приятелем некоего мистера Питмана, хирурга мятежного герцога Монмута, осужденного, проданного в рабство в колонии, бежавшего... Как, неужели еще не узнаете блистательного Питера Блада, лучшего из когда-либо придуманных пиратов?! Правда, у реального Питмана судьба сложилась иначе: лодка, на которой был совершен побег, разбилась, он сам чудом спасся и робинзонил три месяца на острове Салт Тортуга у берегов Венесуэлы. Вполне вероятно, что именно его рассказы вдохновили Дефо на создание знаменитой книги.

Робинзон Крузо

А ведь, казалось бы, что может быть общего у Питера Блада и Робинзона Крузо?..

дриваемый собутыльниками, немедленно пропьет все найденное. Ведь у этих страшных нелюдей есть поверье, что недолго проживет тот из них, кто хранит сокровища и приумножает их. И на берегу, и в море не придерживаются они правил гигиены и лишь тогда приводят себя в надлежащий вид, когда идут, влекомые судьбой, на виселицу. Отвергнутые берегом, преследуемые законом, пираты живут одними лишь планами страшной мести всему цивилизованному миру. Маясь от качки, питаясь вяленой рыбой и тухлой водой, пират лишается последнего здоровья, преследуемый болезнями, проистекающими по причине невоздержанности и злонравия! И, наконец, когда страдания становятся непереносимыми, качка - адской, а еда - отвратительной, пиратский корабль находит свою жертву. Нужно ли перечислять те чувства, с которыми эти разбойники преследуют (зависть, ненависть, голод), захватывают (зависть, ненависть, голод) и грабят (жадность, жадность, жадность) всех тех, кто попадется под руку?!

Остается задать один лишь вопрос. Почему, отчего эти неприятные буквально во всех отношениях личности вдруг оказались в центре этакого романтического ореола?! Ах, пираты, ах, Карибы, ах, губернаторские дочки... Ответ очевиден: тех, кто оказался на вершине исторической пирамиды, строго наказывать не принято. Тот же Дрейк и тот же Морган сражались на правильной стороне и уничтожали "ну, очень плохих парней", что немало способствовало возвеличиванию Британской колониальной империи. Так стоит ли удивляться тому, что благодарные потомки спешат всячески обелить их действия? На войне как на войне: победителей не судят. Это вот берберским налетчикам нет оправдания - они же угоняли на невольничьи рынки христиан! А Дрейк что, только лишь торговал черными рабами. Эка невидаль...

Между прочим...

Часть 2. Страсти по Аруба

Остров Аруба расположен около побережья испанского Мэйна, неподалеку от Маракайбо. В XVI-XVII веках за право владеть этим клочком суши сражались испанцы, пираты и голландцы. В итоге победа осталась за последними, и Аруба, наравне с другим островом, Кюрасао, стала форпостом "оранжевых" практически в самом сердце испанских владений. Но, несмотря на очевидную геополитическую важность этой колонии, ей пока, увы, практически не находится места в играх. Даже в последних "Пиратах", где присутствовало великое множество самых различных поселений, остров Аруба так и остался необитаемым.

Это только в кино они секс-символы

Между прочим...

Пираты-путешественники

Уильям Дампир

Эрудированные читатели наверняка знают, что первое кругосветное плавание (1519-1522 гг.) совершила испанская экспедиция Фернана Магеллана. На полях отметим, что поход был тяжелейший, что сам Магеллан был убит туземцами на Филиппинах, что из пяти кораблей уцелел только один, что привел его в Испанию храбрый капитан Хуан Себастьян дель Кано (Элькано), и что из 265 отплывших моряков вернулись только 18.

А вот второе кругосветное плавание совершил самый настоящий пират, а именно - Френсис Дрейк (1577-1580). Дальше - больше. И третья, и четвертая кругосветки - разбойничьи! 1586-1588: Томас Кавендиш; 1598-1601: голландец Оливер ван Noopт. Об этих двоих "путешественниках" вспоминать не принято, поскольку были они личностями темными и жестокими, а прославились отнюдь не географическими открытиями.

В череду кругосветных мореплавателей смогли вклиниться и торговцы. За что и поплатились. Экспедиция Я. Лемера и В. Скаутена (1615-1616), пытавшаяся разрушить монополию голландской Ост-Индской торговой компании, была блокирована агентами этой компании у Молуккских островов. И свой вояж голландцы завершили арестантами.

За ними, как вы понимаете, снова следуют пираты. Уильям Дампир (Дампьер), непостижимым образом сочетавший в себе свирепый корсарский нрав и задатки настоящего, большого ученого, задолго до Кука совершил несколько кругосветных путешествий. Одно с множеством мытарств, приключений и "перекладных" (1683-1691), второе - вольным капером (1703-1706) и третье (1708-1711) - главным штурманом эскадры Вудса Роджерса, еще одного знаменитого пирата, закончившего жизнь в губернаторском кресле.

Вудс Роджерс

После Дампира океаны начали пересекать уже люди более благонадежные. Впрочем, экспедиции Ансона (1740-1742) или Уолласа (1767-1768) тоже вряд ли можно причислить к научно-исследовательским.

Пираты на охоте

Все мерзавцы, всех на виселицу!

Нет людей счастливее историков. В то время как нормальные темные граждане, ненароком прочитавшие пару-тройку жутких описаний пиратских грабежей, могут с полным правом и от всей души ненавидеть и презирать всех морских разбойников скопом и каждого из них в отдельности, историки имеют ни с чем не сравнимую возможность докопаться до правды. А правда, как известно, фантастичнее любого вымысла. Именно там, где нет черно-белых суждений о мире и безобразных комиксоподобных злодеев, - именно там начинается реальная история, реальная жизнь. С такими сюжетными поворотами и хитросплетениями судеб, что любому романисту впору удавиться от зависти!

Источник очень многих исторических ошибок и предубеждений - упорное желание примерить к событиям давно ушедшей эпохи бытовые и моральные нормы сегодняшнего дня. Понятно, что образ немытого, вшивого и дурно пахнущего моряка нам сейчас омерзителен. Но, черт возьми, вся Европа тогда не мылась! И в этом смысле пират был ничем не хуже самого знатного лорда. Да и откуда на корабле взялась бы ванна с душем?

Что же касается кровавых злодеяний "берегового братства", то и тут не все так однозначно. Даже самый поверхностный анализ исторического материала показывает, что в деле душегубства эти морские дьяволы были ох как далеки от лидирующих позиций. Скажем больше: на фоне всеобщей резни религиозных войн и тех безобразий, что творились в колониях, походы Моргана вкупе с бесчеловечными повадками Л'Олоннэ смотрятся просто бледно. И уж во всяком случае пираты (разумеется, те из них, кто не убивал женщин и детей) действовали гораздо честнее многих своих законопослушных соотечественников. Это не какие-нибудь там плантаторы, благопристойно наживающие капитал на жизнях тысяч рабов. Кроме того, и это мы уже отмечали в начале статьи, нападали наши головорезы отнюдь не на светлоликих прекрасных ангелов. Торговцы не были мальчиками для битья, и отваги им было не занимать, и везли они отнюдь не благотворительные грузы.

Еще один устойчивый миф рисует воображению доверчивого слушателя просто-таки скотскую обстановку внутри пиратского сообщества. Дескать, дикая, неуправляемая и разнузданная толпа, не имеющая никакого понятия ни о чести, ни о дисциплине. А на корабле они, понятное дело, только и делают, что пьянствуют, играют в кости и гоняются друг за другом с тесаками.

Между прочим...

Манильские (китайские) галеоны: суда испанского казначейства, курсировавшие по маршруту Филиппины - Мексика. Из Манилы в Акапулько они везли восточные товары, а в обратный рейс накачивались деньгами для будущих закупок. Захват гигантских, неповоротливых и в то же время поначалу плохо вооруженных судов считался синонимом большой удачи у пиратов. С учетом того, что за год не более чем два корабля делали всего по одному рейсу, фортуна тут, действительно, должна была приложить свою руку. Галеоны были захвачены несколько раз: в частности, это удавалось Кавендишу, Роджерсу и Ансону.

Между прочим...

Мафия бессмертна?

С прискорбием констатируем: среди множества историй, как правдивых, так и не очень, мы нашли только один пример полной и безоговорочной победы над пиратством. Да и тот относится к временам давним и на три четверти мифическим. В 67 г. до н.э. Гней Помпей Великий, обидчик революционного Спартака, провел стремительную и тщательно спланированную зачистку основных баз средиземноморских пиратов. Результат операции превзошел все ожидания, а могущество киликийских и всех прочих морских разбойников было подорвано на корню.

Других, столь же оптимистичных побед закона и правопорядка история не знает. Бывало, что ловили и наказывали отдельных главарей. Бывало, что ровняли с землей крупные пиратские базы. Бывало, что организовывали мощную и дорогостоящую систему охранения. Но, чтобы вот так, жестко и надолго обезопасить судоходство и прибрежные поселения от разбойных нападений, такого не было. Даже случившийся на рубеже XIV и XV веков в целом успешный разгром витальеров (балтийских пиратов) отнюдь не освободил северные моря от засилья грабителей. А решительные военные действия британского флота, расчистившего в конце XVIII - начале XIX века Индийский океан, пусть и близки к идеалу, но в свете хищнических повадок самих европейцев тоже не тянут на образец для подражания.

Вывод напрашивается сам собой: только силой в таком деле ничего не добиться. Пиратство в принципе неискоренимо там, где есть что воровать и где, выражаясь современным языком, нет политической стабильности, где разные государства или разные торговые фракции не способны договориться между собой. Ведь, по сути, единственная уязвимая точка пиратов - необходимость как-то сбывать награбленное и где-то чинить-снаряжать корабли. А в условиях постоянных войн или просто при отсутствии нормальной организации эти возможности они, как правило, с легкостью находят.

Таковы уроки истории. Но, чур нас, чур, никаких аналогий с современностью! Просто мысли вслух.

Что, конечно же, бред - и это вам подтвердит любой моряк. Ведь управлять парусным судном - не семечки лузгать! Дело сложное, ответственное, требующее от экипажа немалой выучки и слаженных действий. И с "толпой" на борту, тем более разнузданной, корабль уйдет не дальше первой мели. А пиратские экспедиции, как вы знаете (а если не знаете, то читайте внимательнее следующие страницы нашего альманаха), ходили и за три моря, и вокруг света, и к черту на рога. Как-то не вяжется с образом уголовной анархии...

Кстати, раз уж вспомнили уголовников. Если вдуматься, то условия длительного плавания и длительной отсидки очень схожи. Полная несвобода (а куда со шхуны денешься-то?!), стесненное проживание бок о бок с десятками не слишком миролюбивых сограждан, плохая еда, свисток боцманской дудки... И неужели кто-то считает, что в таких условиях можно позволить себе роскошь быть скотом?! На флоте все просто: либо ты работаешь в команде и ладишь с товарищами, либо отправляешься на корм акулам. Только дружная, соблюдающая своеобразный, но действенный кодекс чести "берегового братства" и, если хотите, живущая "по понятиям" команда имеет шансы на победу и крупный куш. В противном случае все перегрызлись бы на первой же якорной стоянке. Только на отдыхе, пропивая награбленное, парни совершенно расслаблялись, и даже самый прожженный оптимист не решился бы взывать к их чести и совести. Но в походе это были моряки, каких еще поискать! Тем более что работали они не за зарплату, а за долю в добыче.

Внутренний распорядок корабельной жизни был суров, но справедлив. Безжалостно каралось воровство и утаивание трофеев, а все конфликты необходимо было разрешать вне судна. Убившего товарища подло, не по дуэльным правилам, ожидала неминуемая расправа. Также не одобрялись жадность и скупердяйство. Правила общего дележа должны были соблюдаться неукоснительно. Обычно расчет шел простой: сначала выплачивались все заранее оговоренные суммы (егерю, плотнику, лекарю, проводнику и так далее в зависимости от ситуации), а оставшееся раскладывалось на равные доли. Капитан получал четыре или пять долей, юнги и новички - половинные доли. Существовала и своеобразная "медицинская страховка": корсар, раненный в бою и, например, потерявший руку или глаз, в дополнение к своей доле получал еще и фиксированную компенсацию. Да таким цивилизованным и справедливым условиям труда и сегодня многие бы позавидовали!

И на Солнце бывают пятна...

Часть 3. Оружейный вопрос

Излишняя приверженность к артиллерийским разборкам является минусом практически всех пиратских игр. Но не только она. Среди других оружейных "глюков" можно отметить следующие.

1. Наличие в играх Сида Мейера такого выпендрежно-джентльменского оружия, как рапира. Изящная вещица, конечно, никто не спорит, но, право слово, большинство головорезов во время рукопашной предпочитало иметь под рукой что-нибудь посолидней. Чай, не в кино снимались.

2. Непонятная зацикленность на мечах, характерная для всех разработчиков. Да, абордажная сабля была самым распространенным холодным оружием морских разбойников, но такие милые сердцу любого флибустьера игрушки, как топоры, дубины и пики, тоже забывать бы не следовало.

3. Полное отсутствие в пиратских играх таких экзотических, но в то же время действенных вещиц, как гранаты. Да, да, вы не ослышались. Вот, например, Эдвард "Черная борода" Тич очень уважал гранаты...

Остается задать один лишь вопрос. Зачем, для чего мы сами себе противоречим? Сначала, понимаешь, клеймим пиратов, потом хвалим. Пишем всякие гадости, развенчиваем светлые романтические образы, ссылаемся на тюремный мироуклад... Ответ очевиден: мы пытаемся быть честными с самими собой и с вами. "Ты полюби нас черненькими - беленькими нас всяк полюбит". Истинная полнота жизни не там, в парниках, где вас ограждают от любой неудобной мысли и малейшего неудовольствия. И не там, где льются потоки грязи на всех, кто хоть сколько-нибудь не вписывается в представления автора о добродетели. Выводы делайте сами.

О бедных испанцах замолвите слово

Не верь победителям. Не верь! Таково наиглавнейшее правило вдумчивого и пытающегося сохранить беспристрастность исследователя. Это практически универсальное средство позволяет с легкостью отфильтровывать заведомо искаженную информацию. Даже если эта информация за многие века стала непререкаемой истиной.

В особенности нельзя верить тем рассказам победителей, где они - молодцы, храбрецы, удальцы и миролюбивые гуманисты, а их враги - трусы, сволочи, моральные уроды и мракобесы. Эти рассказы не обязательно лживы. Вполне может статься, что в них вообще содержатся только лишь проверенные и документально подтвержденные факты. Но даже это еще не повод доверчиво развешивать уши. Ведь в арсенале опытных мифотворцев есть средство, которое действует посильнее заведомой лжи - полуправда. Победители всегда имеют возможность в нужном ключе подкорректировать изложение событий. Голос побежденных, если они вообще живы, слаб, а больше помешать-то и некому. О каких-то фактах можно аккуратно "забыть", что-то, наоборот, вывести крупным планом. С подробностями и эмоциональными эпитетами. Уловок - тысяча! В самом радикальном случае все "неправильные" свидетельства уничтожаются на корню, но это уже крайность. Как правило, вполне достаточно простого умалчивания - все равно ж обыватель не полезет в архивы проверять и докапываться до истины.

Безусловные антигерои нашего сегодняшнего повествования - испанцы. Вот уж где во всю мощь поработала мифотворческая машина! О чем бы ни шел рассказ, что бы ни происходило на Карибах - везде на заднем плане зловеще ухмыляются эти подлые, надменные и жестокие негодяи. А еще они, конечно же, религиозные фанатики и всенепременно тупицы. В детстве такой расклад просто принимается на веру. Да и какая к черту разница - в любом романе должны быть свои злодеи. Но стоит только внимательнее присмотреться к фактам и вооружиться нашим чудо-правилом, как многое предстает совершенно в ином свете.

Понятно, что Испания - проигравшая сторона. Начало этому было положено в 1588 году в проливе Ла-Манш, когда брандеры Френсиса Дрейка обратили в паническое бегство "Непобедимую армаду". А к 1713 году империя окончательно развалилась, полностью уступив место новому мировому гегемону - Великобритании.

Позиция победителей проста. Вот кровавые мясники испанцы, а вот - правильные парни, принесшие в Новый свет мир, благополучие и истинные духовные ценности. Роль же во всем этом пиратов очень доходчиво объяснил губернатор Тортуги мосье д'Ожерон в "Удачах капитана Блада".

"<...> Не будь здесь флибустьеров, обуздывающих алчность Испании, я сильно сомневаюсь, смогли бы вы когда-нибудь предпринять такое путешествие, ибо в Карибском море не было бы ни одного французского владения <...> Здесь сбывается не только награбленное, но и добыча, отнятая у Испании и компенсирующая грабежи, от которых мы страдали и будем страдать по милости кастильских хищников".

И на Солнце бывают пятна...

Часть 4. Шляпу сними

Вы только посмотрите на этих бравых молодцов с мушкетами, которых разработчики из Firaxis почему-то назвали "буканьерами"... Нет, конечно, верно, что буканьеры были хорошими стрелками, и с этой точки зрения идея девелоперов по введению в Pirates! подобных юнитов заслуживает одобрения, если бы не одно "но". Буканьеры носили шляпы без полей (этакие колпаки), поскольку любой другой вариант головного убора при охоте в джунглях неминуемо собрал бы богатую коллекцию флоры (в основном ее колючих представителей), а то и фауны...

Вот шагает дружно в ряд не пойми кого отряд

И на Солнце бывают пятна...

Часть 5. Чистой воды придирки

Здесь нами перечислены фичи, которые, на наш взгляд, улучшат геймплей любой пиратской игры.

1. Смена флага в ходе плавания. Эта идея была уже с успехом опробована в игре Buccaneer, и почему никто с тех пор ей так и не воспользовался, не совсем понятно. А как было бы здорово подплыть к ничего не подозревающему галеону и картечью по нему, картечью, а потом и врукопашную...

2. Динамическая смена погоды в ходе наземных сражений. Вооруженные фитильными мушкетами солдаты и пираты эту задумку наверняка оценят.

3. Проценты, отстегиваемые в пользу официальных лиц. В реальной жизни пиратские экспедиции всегда делились захваченным добром с любимым монархом и любимым губернатором. Как говорится, "Золото пиратское. Для своих, любимых!"

4. Выбор политики поведения в отношение захваченного города. Это позволило бы варьировать количества добычи от времени, потраченного на ее собирание, и степени жестокости мер воздействия, применяемых, чтобы развязать языки местному населению. Можно оформить эту фичу в виде текстового меню с возможностью выбора различных вариантов действия. Отыгрыш роли налицо.

5. Ранения. Помимо числа убитых, игра должна просчитывать и количество раненых в схватке (а в идеале и делать градацию по тяжести ранения). И если капитан пиратского корабля не обеспокоился нанять судового врача, а после кровопролитного боя не вернулся в срочном порядке в дружественный порт, то постепенно все тяжелораненые пойдут на корм акулам.

О славных делах Бертрана Д'Ожерона, всамделишного губернатора Тортуги, можно узнать, прочитав мемориальную доску, висящую в парижской церкви Сан Северин

Рафаэль Сабатини, как мы знаем, в своих романах предельно бережно обращался с историческим материалом. Но он жил и работал в Лондоне и потому совершенно искренне недолюбливал врагов своей страны. Его пираты (и уж капитан Блад - точно) предстают перед читателем чуть ли не проводниками доброй воли и прогресса, сдерживающими "империю зла". Понятна и предвзятость мейеровских "Пиратов" - ведь американцы прямые наследники британской колониальной машины. Но вот почему мы, сторона строго нейтральная, должны послушно принимать это откровенное навешивание ярлыков?! Чай, и сами постоянно страдаем от однобокости западных источников.

Франциско Писсаро

Главный пункт "обвинительного приговора" Испании, конечно же, связан с индейцами. Что неудивительно: тотальный геноцид коренного населения обоих Америк и вправду является гнуснейшей страницей человеческой истории. Но разбирать эту тему по справедливости слишком неудобно и хлопотно, поэтому массовое сознание с готовностью повесило всех собак на испанцев вообще и конкистадоров в частности. Мол, приплыли, уничтожили древнейшие цивилизации, и поделом им за это, правильно Морган их потом резал. Так и хочется воскликнуть в ответ: "А судьи кто?!" Смешон сам пафос мнимой "мести за индейцев" в действиях воевавших с Испанией держав. Еще более смешны сказки о том, как конкистадоры закатывали в асфальт беззащитных ацтеков или инков, наивно принимавших бледнолицых верховых воинов за богов. Да там целый цветник глупых мифов, одинаково унизительных как для индейцев (вот ведь лохи!), так и для испанцев (читеры, натурально читеры!) Даже немного жаль, что походы Кортеса и Писарро к пиратской теме не относятся, и мы вынуждены упомянуть их только вскользь.

Эрнандо Кортес

Безусловно, европейцы принесли много горя народам Нового света. И испанцы, бывшие первыми, в какой-то степени получили по заслугам. Но мы надеемся, что каждый раз, встречая в литературе леденящие кровь обвинительные пассажи против "кастильских хищников", вы будете держать в уме наше замечательное правило и делать необходимую поправку. А еще лучше - изучите вопрос сами, без посредников. Поверьте, вас ждет масса интересных и неожиданных открытий.

Пушки - это не игрушки

Пушка - это не только ценный залп, но и три, а то и четыре вернейших способа пустить на дно собственный корабль. Принято считать, что артиллерия являлась главным и решающим аргументом во всяком морском сражении, но это неверно, как неверны большинство суждений об огнестрельном оружии, сделанные без учета эпохи и уровня технологий.

Давайте сразу проведем демаркационную линию. Хотя первый зафиксированный в хрониках случай применения на флоте огнестрельного орудия и относится к 1333 году, до середины XVI века пушки вообще стоит рассматривать только как вспомогательное и исключительно ненадежное средство ведения боя. Причем, если на суше разрыв ствола из-за дефекта литья или избыточной закладки пороха был чреват в худшем случае гибелью канонира и попавших в эпицентр солдат, то на море происшествие грозило погубить весь корабль.

В XVI веке, особенно после изобретения французом Дешаржем закрытых орудийных портов (до этого пушки располагались только лишь на ограниченном пространстве палубы и специальных надстроек), корабельная артиллерия приобрела большее влияние. Но практически все тактико-технические характеристики орудий оставляли желать лучшего. Дальнобойность порядка 120 метров, катастрофически низкая меткость, влияние качки, большая пауза между моментом отдачи команды и моментом самого выстрела, ограничения, обусловленные способом зарядки с дула, - все это отнюдь не делало царившие тогда гладкоствольные орудия "главным и решающим аргументом". Да и мощность их была не запредельно высокой. По вполне понятным причинам крупнокалиберные монстры, тоже где-то к XVI веку поставившие крест на рыцарских замках, в море были так же уместны, как слон в посудной лавке.

Самое главное - перезарядка пушек состояла из множества операций и занимала от пятнадцати минут до получаса! В таких условиях говорить о быстротечности морских баталий не приходилось, разве что капитан атакуемого судна был совсем идиотом и не мог правильно маневрировать. И если вы в какой-либо книге читаете "они обменялись несколькими залпами, после чего враг скрылся", то смело можете предположить, что первый залп произошел на рассвете, четвертый, последний, где-то после обеда, а по-

Между прочим...

Клипперы

Клиппер - гость из сравнительно недавнего прошлого. Клипперами называли узкие и невероятно быстрые парусники, ставившие рекорды скорости на торговых маршрутах XIX века. Пиратами не использовались (и время уже не то, и по части вооружения клипперы не блистали), но зато отметились на службе у многочисленных контрабандистов, торговцев опиумом и рабами.

гоня продолжалась до наступления полной темноты.

Кроме того, не забываем, что пушки требовали для себя уйму дефицитного места и значительное количество обслуживающего персонала, начиная от одного-двух человек для орудия с ядром в два фунта и заканчивая одиннадцатью артиллеристами для двадцатичетырехфунтовок. Плюс куча хлопот с запасами пороха, который имел вредную привычку отсыревать или, наоборот, взрываться, унося к праотцам всю команду.

Подытоживая, скажем, что в XVI-XVII веках снаряжение многопушечных кораблей, на которых недостаток качества восполнялся количеством, было целесообразно только лишь в условиях ведения полномасштабных военных действий и при конвоировании особо ценных грузов. Что же касается рядовой корсарской деятельности, то тут применение артиллерии, в особенности крупнокалиберной, было даже нежелательно. Ведь этак можно было потопить ценный трофей вместе со всеми товарами! Если и стреляли пираты, то по такелажу, чтобы замедлить или остановить противника.

Остается добавить, что ближе к XIX веку, уже на закате эпохи парусников и после повсеместного внедрения нарезных стволов, артиллерия, действительно, стала главенствующим фактором. Да и перезаряжать пушки со временем научились быстрее: к примеру, уже в XVIII веке опытный расчет мог справиться с перезарядкой за две-три минуты. Но, как говорилось в одной книге, это уже совсем другая история.

Пиратская республика

В противоположность мнению о пиратах как о неорганизованных, бессистемных и бесчестных бандитах существует и другое распространенное заблуждение, приписывающее "береговому братству" эдакий дух свободной республики и жизнь в стиле то ли хиппи, то ли Робин Гуда. Так и видится в мечтах дружная община на каком-нибудь чудном тропическом островке, где так приятно отдохнуть после удачного набега в объятиях прекрасной жены-индианки и в окружении розовощеких улыбающихся детишек.

Истоки данного мифа следует искать сразу в нескольких местах. Во-первых, конечно же, мы снова можем вспомнить негласный кодекс чести морских разбойников, приукрашивание и романтизация которого вполне могли создать образ "пиратской республики". Во-вторых, прототипом могли послужить группы буканьеров - охотников, промышлявших заготовкой копченого по индейскому рецепту мяса. Это была первая половина XVII века, когда влияние Испании слабело, но она все еще цепко держалась за свои владения в Карибском море. Постепенно между не признающими ничьей власти буканьерами и колониальными властями разгорелся конфликт. Охотников попытались уничтожить, те, в свою очередь, перед угрозой общей опасности стали объединяться в крупные отряды, уходить в горы, вести партизанскую войну на суше и разбойничать на море. Именно тогда небольшой остров Тортуга, куда начали стекаться вытесненные с Эспаньолы (ныне Гаити) буканьеры, превратился в важный центр пиратства. Вполне вероятно даже, что на первых порах там, действительно, царила весьма интересная атмосфера многонациональной вольницы. Но удача сопутствовала буканьерам, и вскоре начались рядовые будни живущей сбытом награбленного колонии, склоки и непременный дележ власти.

И, наконец, есть еще и третья интереснейшая предпосылка, связанная с экстравагантной деятельностью пирата Миссона и его "политрука" Караччиоли, бывшего монаха-доминиканца и страстного проповедника анархической идеи низвержения власти денег. Эта пара, как утверждают, поначалу вообще никого не грабила, а только "брала предметы первой необходимости" и освобождала негров из рабства. Со временем они все же перешли к более традиционному разбою, но грабили, разумеется, только богатых. Вершиной же их карьеры стало основание республики Либерталия в одном из заливов острова Мадагаскар. В общем, история, достойная утопического романа и, как оказалось, таковым романом (полностью или частично) являющаяся. А ее автора мы с вами хорошо знаем. Это Даниель Дефо, под псевдонимом написавший объемистую и в целом очень серьезную книгу о пиратстве. Из нее-то и просочилась Либерталия во множество авторитетных источников.

Глава II. Карманный словарик морских и пиратских терминов

Общая терминология

Пират (от греческого peirates, что означает "разбойник, грабитель"): общеупотребительное и универсальное наименование наших сегодняшних героев.

Корсар или **флибустьер**: фактические синонимы слова "пират", имевшие широкое хождение как раз в нежно любимом XVII веке (флибустьерами обычно назывались пираты голландского и французского происхождения).

Капер или **приватир**: разбойник, обладающий каперским свидетельством - лицензией, дающей право

захватывать суда определенной державы. До 1856 года каперство было абсолютно законным ремеслом.

Буканьер: в первоначальном значении - вольный охотник, занимавшийся заготовкой мяса. Впоследствии, когда испанские войска начинали изображать из себя "Гринпис", синоним пирата. Подробности ищите в первой главе.

Пикарун: жаргонное словечко, частенько использовавшееся на Карибах как синоним "флибустьера" или "буканьера".

Марунеры (**Маруны**): беглые африканские рабы на территории Вест-Индии, вольные горские общины которых (в особенности на Ямайке) попортили немало крови как испанской, так впоследствии и английской администрации. Термин иногда использовался и для обозначения пиратов.

Песо (**пиастр**): серебряная монета, бывшая в ходу в Испанской Америке. По своим размерам чуть больше североамериканского серебряного доллара XIX века.

Матчасть для самых маленьких

Палуба: в носовой части, то есть спереди, находятся **бак** и **полубак**. В кормовой, то есть сзади, - **ют** и **полуют**. Палуба в центральной части - **шкафут** и **шканцы** (самое почетное место на корабле).

Рангоут: деревянные или металлические детали, предназначенные для несения парусов. Там много всего, но для начала достаточно знать о мачтах и реях (внимание! слово мужского рода). Носовая мачта зовется **фок-мачтой**, **средняя - грот-мачтой**, и кормовая - **бизань-мачтой**. А специальная "мачта" на носу судна - **бушприт**.

Такелаж: все снасти на корабле, служащие для крепления рангоута и управления им и парусами.

Ветер: курсы корабля при попутном ветре называются **фордевинд** и **бакштаг**, при боковом - **галфвинд**, при встречном - **бейдевинд**.

Сила ветра обозначается обычно по шкале Бофорта: от 0 (полный штиль) до 12 (ураганный ветер).

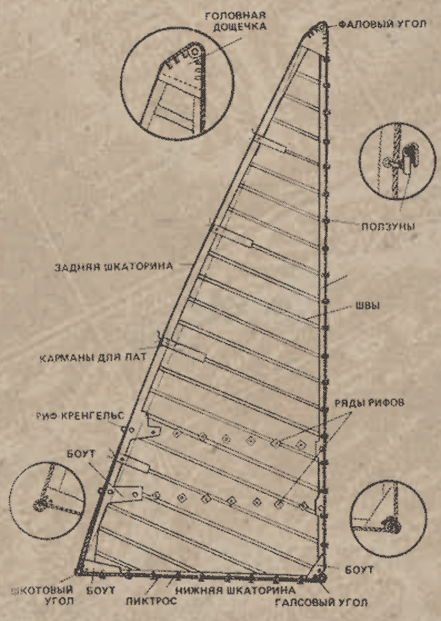
Направления: **норд** - север, **зюйд** - юг, **ост** - восток и **вест** - запад.

Прямые паруса: прямоугольные или трапециевидные паруса, верхней частью крепятся к рею, нижней с помощью шкотов и галсов к нижележащему рею или палубе. Прямые паруса удобны, сравнительно легки в обслуживании и вообще при попутном ветре - идеальны. Но лавировать с ними затруднительно, а идти против ветра так и вовсе невозможно.

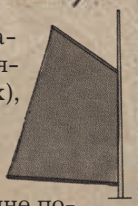
Косые паруса: треугольные или четырехугольные паруса, позволяющие идти круто к ветру. Делятся на множество разновидностей, описывать которые в неспециальных терминах несколько затруднительно. Поэтому мы ограничимся здесь условными картинками некоторых наиболее характерных типов.

Латинский парус: старейший из косых парусов; треугольное полотнище крепится к рею длинной стороной в диаметральной плоскости судна.

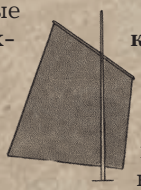
Бермудский парус: именно так рисует кораблики детвора.



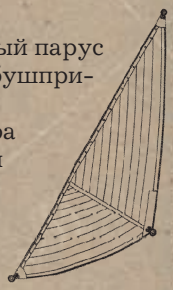
Гафельный парус: трапециевидный парус растянут между **гафелем** (верх), **гиком** (низ) и собственно мачтой.



Люгерный (рейковый) парус: внешне похож на латинский, но имеет форму четырехугольника; передний нижний угол натягивают по направлению к носу.



Кливер: треугольный парус между фок-мачтой и бушпритом.



Миля морская: мера длины на море, равная 1,852 километра (1/10 мили - **кабельтов**).

Узел: термин, используемый при измерении скорости хода. Расстояние между узлами на секторном лаге (такой специальной веревке) равняется 48 футам. По законам пропорциональности получается: сколько узлов судно проходит за полминуты, столько же морских миль оно пройдет в час.

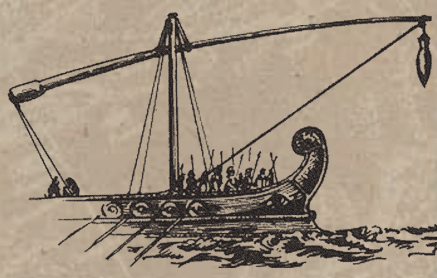
Румб: мера измерения углов. В упрощенном понимании румб равен 11 градусам 15 минутам. Соответственно, четыре румба эквивалентны повороту на 45 градусов.

Корабельное вооружение

Таран: основное оружие первых боевых кораблей. Разгоняясь до приличной скорости, тараном сначала ломали весла, затем били в борт или корму вражеского судна.

Зачастую таранов было два: нижний (подводный) таран использовался по прямому назначению, а вот верхний (надводный) - служил своего рода буфером, препятствующим разрушению носовой части судна при столкновении с кораблем противника

Дельфин: тяжелый груз на длинной стреле. Также использовался для нанесения вражескому кораблю повреждений, несовместимых с плавучестью.



Ворон: стрела-мостик шириной около полутора метров, первое в мире абордажное приспособление, позволившее не искушенным в маневрировании римлянам перевести

морской бой в более привычное русло рукопашной схватки;

Баллисты и катапульты: предтечи корабельной артиллерии, обычно ставились на носу. Широкого распространения не имели вследствие того, что конский волос и жилы животных, используемые для изготовления пружин, быстро приходили в негодность под воздействием соленой воды.

Фальконет: небольшое артиллерийское орудие калибра от сорока пяти до ста миллиметров. Был очень широко распространен в армиях и флотах XVI-XVIII веков, а название свое получил, судя по всему, от клейма мастера, на котором был изображен сокол (фр. faucon, fauconneau - соколенок).

Кулеврина: длинное малокалиберное орудие, которое чаще всего устанавливалось на бортах корабля и использовалось для поражения живой силы.

Бомбарда: крупнокалиберное орудие с относительно коротким стволом, образец ранних пушечных технологий. Неудобная, но мощная штука.

Мортира: короткоствольное орудие, стреляющее навесным огнем.

Книппель: два полуядра, соединенные между собой железной штангой. Предназначался для повреждения такелажа и парусов. Существовали также книппели из двух полных ядер, соединенных цепью, - их выстреливали одновременно из двух орудий.

Картечь: изобретение конца XVI века, заряд для поражения живой силы, состоявший из маленьких пуль, зачастую обернутых тканью и соединенных между собой растительными волокнами.

"Еще по одной?", или Алкогольный словарь

Ром: перебродивший и побывавший в самогонном аппарате сок сахарного тростника. Помимо горячительных и умопомрачающих свойств, сей напиток, смешанный с некоторыми фруктовыми соками, предохранял моряков от цинги. "Мне не пить, мне лечиться надо!" - так матросы пытались выпросить у судового врача лишнюю кружку рома за обедом. Впоследствии, уже на суше, моряки использовали эту фразу как последний довод в спорах со своими сварливыми женами.

Тебе что, тоже лечиться надо?

Грог: смесь рома с водой. До середины XVIII века столь варварский способ порчи целебного нектара водой не был известен, но в 1740 году английский адмирал Вернон по прозвищу "Старый Грогрем" приказал разбавлять выдаваемый матросам ром водой. Вот скряга!

Бумбо: этот алкогольный напиток, содержащий ром, воду, сахар и мускатный орех, скрашивал жизнь многих пиратов Карибского моря. В легендах говорится, что, если после очередной принятой на грудь кружки дар речи оставлял разбойников, им достаточно было лишь громко стукнуть кулаком по столу (раздавался звук "бум", от которого и произошло название коктейля), и перед ними немедленно появлялась новая порция бодрящего напитка.

Пунш: любимое пойло всех британских и американских пиратов, начиная с XVII века. Число ингредиентов и способ приготовления неограниченны. В основе лежали либо чистый спирт, либо вино, а добавками служили вода, чай, молоко, сахар, приправы, содовая вода и совесть пуншовара.

Ромфастиан: жгучая смесь пива, джина, шерри, сырых яиц, сахара, корицы и мускатного ореха. А вы говорите "ерш", "ерш"...

Глава III. Классификация парусных судов

Как известно, негодяйские умельцы прошлого совсем не думали о нуждах бедных несчастных классификаторов XXI века, не соблюдали ГОСТов и вообще вели себя крайне легкомысленно. В результате применительно к парусникам мы имеем дикую неразбериху.

Все дело в том, что сейчас практически параллельно, часто смешиваясь в совершенно невообразимых пропорциях, используются по меньшей мере три принципиально различных способа классификации судов. Первый - исторический, когда корабли именуются так, как называли их современники. Второй способ - это придуманная в XVIII веке классификация кораблей по используемому парусному вооружению. И третий способ - военный, в котором определяющим фактором является роль судна при ведении боевых действий.

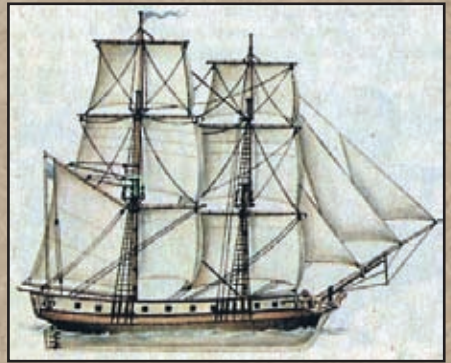
Оставляя на сладкое исторические заметки, пройдемся коротко по второй и третьей системе классификации.

В зависимости от типа парусного вооружения парусники именуются так:

Корабль: трех-, четырех- или пятимачтовое судно с прямыми парусами.

Барк: трех-, четырех- или пятимачтовое судно с прямыми парусами и одним косым парусом на корме.

Бриг



Баркентина: прямой парус только на фок-мачте.

Марсельная шхуна: все три мачты с косыми парусами, но на фок-мачте могут ставиться несколько верхних прямых парусов - марселей.

Бриг: двухмачтовый корабль с прямыми парусами.

Бригантина: двухмачтовый корабль с прямым и косым парусами.

Шхуна: (гафельная, бермудская, стаксельная и т.д.) двухмачтовое судно с косыми парусами указанного типа.

Далее идут многочисленные вариации малых судов, которые мы здесь не приводим.

Военная классификация кораблей (также использовался ранжир корпусов: корабли первого ранга имели три палубы и могли нести от 80 до 120 пушек; низший, шестой ранг предполагал одну палубу и 20-28 орудий):

Линейный корабль: корабль с максимально возможной артиллерийской мощью, главная ударная сила. Для обслуживания линкора I ранга требовалось около восьмисот человек экипажа. Позволить себе такую роскошь могли только правительства крупных морских держав.

Фрегат: тяжеловооруженный парусник, предназначенный для ведения самостоятельных боевых действий (крейсерства) и разведки. Фрегаты были страшной силой в руках пиратов, но таким сокровищем владели очень и очень немногие из них.

Бриг: иногда указывается и в военной классификации как промежуточный вариант между фрегатом и корветом.

Корвет: легкий корабль для разведки и вспомогательных задач.

Рейдер: любой военный корабль, ведущий боевые действия во вражеском тылу или на морских коммуникациях. От пирата отличается тем, что (обычно) не грабит, а сразу пытается уничтожить.

Брандер: судно, нагруженное взрывчатыми веществами и предназначенное для поджигания неприятельских кораблей.

Этот брандер стал причиной гибели 15 турецких линейных кораблей в Чесменском сражении (июнь 1770)

Бомбардирский корабль: двух- или трехмачтовый корабль с повышенной прочностью корпуса. Оснащался крупнокалиберной артиллерией и применялся для борьбы с береговыми укреплениями.

Пакетбот: парусное почтово-пассажирское судно.

Настоящим пиратским кораблем могло называться практически любое из перечисленных и неперечисленных судов. Хотя, конечно, род деятельности накладывал довольно жесткие ограничения. Во-первых, экипаж, порой исчислявшийся несколькими сотнями головорезов, должен быть устроен с достаточной долей комфорта. Во-вторых, грузовые трюмы должны быть вместительными. В-третьих, вооружение. В-четвертых, ходовые качества. В общем, много требований, причем довольно противоречивых, что делало подбор корабля делом крайне сложным. Иногда за свою карьеру, часто очень короткую, капитаны меняли множество кораблей, но бывало и так, что они ходили на единственном судне до самой смерти.

В основном пираты предпочитали небольшие быстрые суда: шлюпы, бригантины и шхуны, и лишь немногие из них останавливали свой выбор на более крупных и вместительных кораблях. Основное достоинство небольших судов, помимо скорости, - небольшая осадка. Они могли пройти там, где крупный корабль сел бы на мель. Кроме того, маленький корабль нуждался в относительно небольших усилиях по поддержанию его в рабочем состоянии. Основной же недостаток таких парусников - ограниченность зоны разбоя. Из-за небольшой вместимости трюма капитан постоянно должен был возвращаться в порт для пополнения запасов или с этими же целями нападать на вражеские корабли, что делало экипаж заложниками удачи.

Любое судно, которое предполагалось использовать в пиратских целях, требовало переделок, иногда довольно серьезных. Сносились некоторые переборки в трюме, демонтировался полубак, усиливалась обшивка и прорубались дополнительные пушечные порты.

А теперь рассмотрим поближе то, на чем выходили в море во времена махрового пиратства.

Каракка

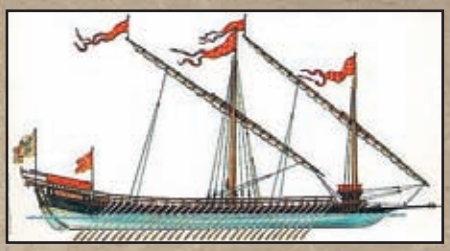
Каравелла: первенец эпохи путешествий и открытий, небольшое быстроходное трехмачтовое судно, характерной внешней чертой которого является высокий полубак. Несло обычно прямой парус на фок-мачте и латинские - на остальных. Технологически отличалось от своих предшественников, каракк и ганзейских коггов, революционным для своего времени способом сборки корпуса (не внакрой, а в стык). Способ именовался "кравель" - отсюда и название корабля.

Огг

Нао (Неф): значительно более крупный по сравнению с каравеллой корабль, прообраз всех "больших" парусников. Фактически, слово "нао" (дословно nave, "корабль") было общим наименованием парусных кораблей и не обозначало какой-то конкретный их тип. Как утверждают специалисты, флагман Колумба "Санта-Мария" был именно нао (в то время как "Нинья" и "Пинта" - стопроцентные каравеллы).

Галера: общее название всех парусных судов, в которых использо-

валась сила гребцов. К этой группе, помимо прочих, можно отнести греческие триеры, римские либурны и византийские дромоны, а также галеасы и шебеки. Начиная с шестнадцатого века, галеры повсеместно использовались берберскими пиратами. Основным движителем таких судов являлись паруса, но местные условия (летом в Средиземном море часто бывает штиль) заставляли людей использовать весла.



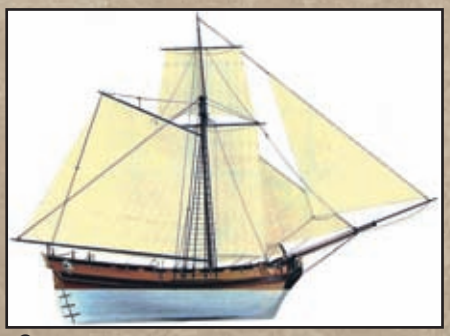
Флейт: длинное быстроходное судно голландского происхождения, господствующий тип небольших военно-транспортных судов XVI-XVII веков.

Пинас: родственный флейту корабль, обычно более крупный и вместительный.

Галеон. В разных источниках встречается разное написание, но чаще в литературе используется слово “галеон”. Это совершенно особенный тип парусника: созданный в шестнадцатом веке, он пришелся по вкусу мореходам всех стран и, более того, стал основным судном испанского и британского флотов.

Трех-, а позднее и четырехмачтовый корабль с прямыми парусами и узким корпусом выгодно отличался от своих собратьев мореходными качествами и большой грузоподъемностью. Правда, он был довольно медлителен. Длина его составляла от двадцати до сорока метров, а водоизмещение достигало тысячи тонн и более. Внешне галеон можно узнать по ступенчатому контуру кормовых надстроек, состоящих из нескольких галерей, и наличию носовой фигуры, символизирующей название корабля.

Шлюп: небольшое одномачтовое судно, несущее просто огромное по сравнению с размерами корпуса количество парусов. Очень быстрый и маневренный корабль с небольшой осадкой. Нес в среднем четырнадцать небольших пушек, управлялся экипажем в количестве до семидесяти пяти человек.



Шлюп

В конце XVII века произошел новый виток развития кораблестроения, и галеоны стали постепенно уходить в прошлое. Для именования парусников, пришедших им на смену, уже вполне годятся приведенные нами выше системы классификации.

Часть IV. Пятнадцать человек на сундук мертвеца, или Почетная банда имени Сида Мейера

Создавая галерею самых знаменитых пиратов, мы не стали изобретать велосипед и взяли персонажей из самой пиратской игры всех времен и народов - то бишь из последних “Пиратов” Сида Мейера. Патриарх собрал действительно очень колоритных морских разбойников. А в целях расширения кругозора и в надежде, что прочие разработчики не будут ограничиваться этой девяткой, мы помещаем в эту главу еще нескольких значимых товарищей. Что называется, “от Артели с любовью”.

1. Сэр Генри Морган, 1635-1688

Самый легендарный разбойник Карибского моря по праву занимает первое место в мейеровском хит-параде. Подвиги Моргана в подробностях описаны во многих источниках. И, конечно же, именно ему капитан Блад обязан несколькими весьма примечательными эпизодами своей биографии. Такими, как блистательная операция в Маракайбо (Венесуэла), когда блокированный в лагуне Морган-Блад сумел одурачить карауливших его испанцев ловкой имитацией атаки с берега. Впрочем, не все “остроумные” находки сэра Генри пришлись бы ко двору щепетильному Бладу. Чего стоит один только эпизод в Пуэрто-Бэльо, когда головорезы Моргана шли на штурм форта под прикрытием мирных горожан и монахов из ближайших монастырей.

Венцом карьеры адмирала пиратов стал достославный панамский поход. Свыше 1200 флибустьеров приняли непосредственное участие в разграблении одного из крупнейших городов Америки того времени. Ни тактика выжженной земли на всем пути сухопутного маршрута пиратов, ни внушительный комитет по встрече в составе около полутора тысяч пехотинцев и нескольких сотен кавалеристов - ничто не смогло остановить кровожадную орду.

Панама была во власти захватчиков целый месяц, а затем Морган запятнал себя еще одним преступлением. Уже не против законов человечности, но против своих же товарищей. В нарушение обычаев он присвоил себе слишком большую долю награбленного и, видя, что назревает бунт, попросту сбежал с верными ему людьми.

Бой в Пуэрто-дель-Принсипе

По возвращении из панамского похода Морган был арестован и отправлен в Англию, однако в 1674 году все обвинения с него были сняты, вчерашний подсудимый удостоился рыцарского звания и поста вице-губернатора Ямайки. В 1679 году он стал главным судьей, а еще через год и.о. губернатора. Правда, в 1684 году последовала новая опала и новый судебный процесс, но бывшего пирата опять оправдали.

Маракайбо

2. Эдвард "Черная борода" Тич, ?-1718

Своей славой этот пират, занимавшийся самостоятельным промыслом лишь последние 15 месяцев жизни (а, следовательно, никак не вписывающийся во временные рамки Pirates!, которые ограничиваются XVII веком), обязан нашему старому знакомому Даниелю Дефо. По его мнению, это был один из самых ужасных головорезов, когда-либо бороздивших воды Карибского моря. Хотя, скорее всего, история "подвигов" Тича несколько преувеличена. Чем объясняется такое предположение? А тем, что Дефо сформировал свое мнение, руководствуясь рассказами матросов пострадавших кораблей. А когда на палубу ступал этот здоровяк с огромной черной бородой, в которую были вплетены тлеющие фитили, вообразить можно было что угодно, даже то, что перед тобой сам дьявол.

Сэр, я отрежу вам бороду!

Кстати, именно с личностью Тича связана таинственная пиратская песня из "Острова сокровищ". Оказывается, "Сундук мертвеца" - это название крохотного острова в Карибском море, а пятнадцать человек - это пятнадцать взбунтовавшихся матросов Тича. В наказание "Черная борода" высадил их на этом лишенном даже источника пресной воды клочке суши, выдав каждому абордажную саблю и бутылку рома (то ли каждому, то ли одну на всех). Видимо, склонный к спецэффектам пират рассчитывал на аттракцион в духе "Королевской битвы". Но просчитался: через месяц все оставленные моряки оказались живы и даже относительно здоровы.

3. Уильям Кидд, 1645-1701

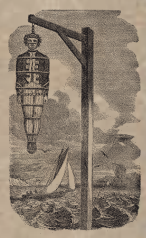
Сегодня этого шотландца назвали бы жертвой пиара. И какие только подвиги, вплоть до захвата судна Великих Моголов, не приписывали ему легенды! Множась от одного рассказчика к другому, похождения Кидда приобретали совершенно невероятные очертания, а он сам в глазах доверчивых слушателей превращался чуть ли не в самого главного пирата всех времен и народов. Во многом именно благодаря этим россказням Роберт Льюис Стивенсон написал свой "Остров Сокровищ". Флинт - это Кидд.

Реальная история Кидда проста и банальна, но чрезвычайно поучительна для тех, кто изучает механизмы мифотворчества. Проведите небольшой эксперимент и найдите несколько биографий "короля пиратов". Вы будете поражены силой слухов: они могут сотворить легенду буквально из ничего! А еще вы сильно удивитесь, насколько поразному можно трактовать одни и те же факты. В зависимости от предпочтений авторов, Кидд предстает то трусом и полным бездарем, то, наоборот, кристально честным капером, которому просто жутко не повезло. Но, в целом, все сходятся в одном: во время своего злосчастного плавания Кидд взял только один крупный трофей (в Индийском океане), а по возвращении попал в жернова показной борьбы с пиратством (вызванной, кстати, дерзкими набегами Счастливчика Эвери). По сути, Кидд стал козлом отпущения. Он был осужден и повешен. Не то чтобы невинно, но явно несправедливо: весь судебный процесс от начала до конца был позорным фарсом.

Между прочим...

Как гласит легенда, мачта на судне популярного в народе главаря витальеров Клауса (Йохана) Штертебеккера была полой и содержала в себе золотые слитки, из которых мэрия Гамбурга в благодарность высшим силам за ниспосланную в 1401 году победу над разбойником приказала отлить верхушку шпиля для местной церкви Святого Николая.

Каперское свидетельство капитана Кидда

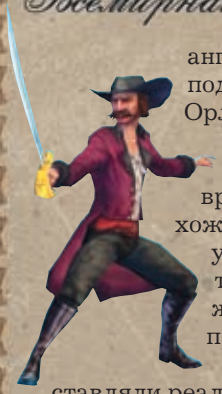


4. Жан Лаффит, 1782-1821 (1853)

Француз по происхождению, Жан Лаффит сумел попасть в когорту великих пиратов даже несмотря на то, что это ремесло в начале девятнадцатого века уже не было столь прибыльным. Просто он тоже вовремя встал на сторону "хороших парней"...

Официально Жан Лаффит и его брат Пьер считались владельцами скобяной лавки в Новом Орлеане, но это не мешало им контролировать всю нелегальную торговлю краденым и контрабандным товаром в регионе, патронировать всех местных флибустьеров да и самим частенько брать в окрестных водах ценные призы. Свою базу Лаффиты обустроили в местечке Баратария, названном так в честь двух озер: Малая и Большая Баратария, расположенных в дельте реки Миссисипи.

Но все хорошее рано или поздно заканчивается. В 1814 году, когда



английские войска подошли к Новому Орлеану, пираты оказалась между двух огней. К тому времени местонахождение Баратарии уже перестало быть тайной, а вооруженные силы двух противоборствующих сторон представляли реальную угрозу для пиратов, хотя в то же время искали и поддержки у разбойников. Лаффиты встали на сторону американцев, но не из голого патриотизма, а в обмен на помилование.

Орудийные бригады, составленные из баратарийцев, сыграли немаловажную роль в поражении английских войск. Братья получили обещанную амнистию, но лишились большей части своего состояния и любимой базы, а потому были вынуждены покинуть насиженные места. Перебравшись в Техас, Лаффиты с успехом продолжили заниматься морским разбоем, умело ускользая от внимания властей (чем и обуславливается столь большой разброс в предполагаемой дате смерти Жана Лаффита).

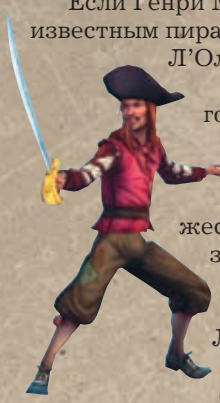
5. Стид Боннет, ?-1718

Майор английской армии в отставке. Образованный и уважаемый плантатор с Барбадоса в одно прекрасное утро решил стать флибустьером (как говорят злые языки, Стидом двигала не столько жажда наживы, сколько желание скрыться от сварливой супруги). Боннет снарядил десятипушечный шлюп "Возмездие", на котором и занялся осуществлением своих замыслов. Пират успел потопить несколько судов в окрестностях Виргинии, Нью-Йорка и Южной Каролины, когда в марте 1718 он столкнулся с другим разбойником - Эдвардом Тичем. Поскольку корабль последнего был заведомо мощнее, наш герой потерпел предсказуемое поражение. Шлюп вошел в эскадру Тича, а Боннет стал его вынужденным гостем. Через пару месяцев "Черная Борода" вернул своему постояльцу судно, правда, предварительно экспроприировав все имеющиеся на нем ценности. После этого приключения Боннет еще некоторое время занимался морским разбоем, но вскоре был схвачен и повешен.

Мотивы помещения Боннета в число избранных не совсем понятны. Видимо, разработчиков привлекло нетрадиционное для пирата респектабельное прошлое.

6. Франсуа Л'Олоннэ (Жан Давид Но), 1630-1668

Если Генри Морган был самым известным пиратом Карибов, то Л'Олоннэ несомненно принадлежит к когорте самых кровожадных. В исторических хрониках сохранилось множество примеров зверств флибустьера. И хотя вполне возможно, что Л'Олоннэ не слизывал с клинка кровь свежезарубленных испанцев, как утверждают не страдающие недостатком воображения современники, все равно даже и без такой экзотики портрет пирата получается на редкость мрачным и отталкивающим.



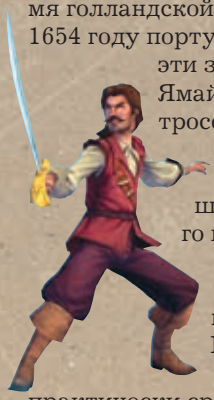
Ешь сердце, я сказал!

Среди карьерных достижений Л'Олоннэ стоит отметить успешный совместный набег француза и Мигеля Баска (Мигеля Бискайского) на Маракайбо и Гибралтар летом 1667 года. В остальном деятельность флибустьера была вполне стандартной по меркам того времени, сочетая черные и белые полосы.

Концом же карьеры и жизни француза стала неудачная экспедиция к побережью Центральной Америки. Л'Олоннэ, брошенный большей частью своей команды, неудачно пересекся с местными индейцами-людоедами. Как пишет Эксквемелин, "они разорвали Л'Олоннэ в клочья и зажарили его остатки". Воистину, смерть, достойная монстра.

7. Рок Бразилец, орудовал в 50-60 годах XVII века

Рок прибыл в Бразилию во время голландской оккупации. Когда в 1654 году португальцы отвоевали эти земли, Рок бежал на Ямайку, где нанялся матросом на корабль. Но долго находиться в подчинении не пришлось: во время одного из первых рейсов на судне произошел бунт, и капитаном команда выбрала Рока. Причем новоявленным пиратам практически сразу повезло - они захватили испанский корабль с грузом золота и серебра.

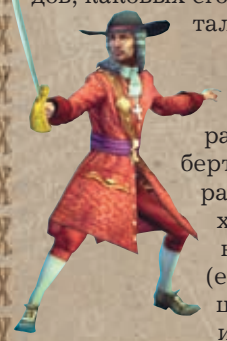


В дальнейшем судьба еще несколько раз улыбнулась Бразильцу, посылая ему богатые призы, в то же время некоторые его вылазки заканчивались весьма плачевно. Так, в 1669 году его корабль сел на мель в окрестностях Кампече, а высадившиеся на берег пираты были атакованы испанскими кавалеристами. Однако храбрость (а по испанским документам, и подвернувшиеся кстати пироги) позволила Бразильцу выйти живым из этой передряги. В другой раз ему повезло меньше: Рок попал в плен и был бы, несо-

мненно, казнен, если бы не хитрость пирата. Бразилец устроил так, что губернатор Кампече получил письмо якобы от товарищей Рока, обещавших жестоко отомстить за смерть главаря. Губернатор, испугавшись, отослал пирата с первым кораблем в Испанию, что помогло Бразильцу выжить. Впоследствии Рок вернулся на Карибы, чтобы продолжить разбойный промысел.

Экскемелин пишет, что Рок отличался чрезмерной жестокостью, беспробудным пьянством и в угаре веселья способен был убить любого не понравившегося ему человека. Словом, классический представитель разбойника той далекой эпохи.

8. Бартоломью Робертс, 1682-1722

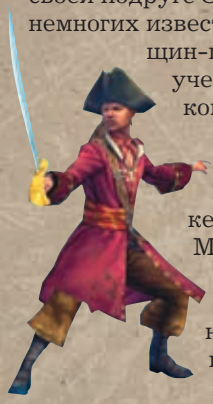


Пират-трезвенник, щеголь и рекордсмен по числу захваченных судов, каковых его биографы насчитали свыше четырехсот. В 1719 году пытавшийся заняться честной работорговлей Робертс был вчистую ограблен и от безысходности присоединился к пиратам (его же ограбившим!), а в 1722 году известный охотник на пиратов Чалонер Огл на королевском фрегате "Ласточка" поставил точку в головокружительной карьере экстравагантного валлийца. Пират принял бой с "Ласточкой", и кто знает, чем бы все кончилось, но первый же залп картечи превратил капитана в... ну, вы знаете, во что может превратить человека картечь.

Помимо всего прочего, Робертс был знаменит тем, что и сам не брал в рот спиртного, и своим матросам воли не давал во время плавания. Кроме того, на корабле были категорически запрещены азартные игры и присутствие женщин. Иному, менее удачливому капитану такие чудачества с рук бы не сошли.

По злой иронии как раз накануне последнего боя команда Робертса устроила на берегу грандиозную попойку. На берегу было можно, этого строгий корабельный устав не запрещал. А в результате... В общем, правильно знающие люди говорят: "Пьянству - бой!"

9. Джон "Калико Джек" Рэкхем, ?-1720



Весьма вероятно, что своим местом в когорте знаменитых разбойников игры Pirates! Рэкхем обязан своей подруге Энн Бонни - одной из немногих известных истории женщин-пиратов. А если учесть еще и то, что в команде "Калико Джека" находился и другой знаменитый "корсар в юбке" - небезызвестная Мэри "Кровавая Мэри" Рид - его корабль вполне можно назвать оплотом пиратского феминизма.

Семейный подряд проразбойничал в полном составе где-то около года, пока в октябре 1720 года судьба-злодейка не подсунула команде Рэкхема приз-сюрприз в виде хорошо вооруженного военного корабля. Пиратов схватили, судили и казнили. Исключением стала лишь Энн (а по некоторым данным и Мэри Рид), которая на момент пленения успела забеременеть. Дальнейшая судьба ее неизвестна.

Карибская семья

Немейеровское племя

1. Сэр Френсис Дрейк, 1543-1596

Обойти своим вниманием одного из самых удачливых пиратов всех времен и народов, мы, как вы понимаете, не могли. Дрейк, прозванный впоследствии "железным пиратом", прославил себя не только банальными грабежами, но и вторым после Магеллана кругосветным плаванием, а также открытием пролива между Огненной Землей и Южными Шетландскими островами (ныне пролив Дрейка). Всю свою жизнь он

Разграбление Картахены

"Золотая лань" (корабль Дрейка, на котором он совершил свою знаменитую кругосветку) в жизни...

действовал с размахом, не разменываясь на мелочи. Именно его беспрецедентный по своей дерзости набег на испанский порт Кадис переполнил чашу терпения мадридского двора и породил "Непобедимую армаду". Которую Дрейк, фактически командовавший английским флотом, с успехом разгромил.

...и в виде макета

В 1595 году Френсис Дрейк совершил свое последнее плавание в Испанскую Америку. Он захватил Рио-дель-Ача, Санта-Марту и Пуэрто-Бэльо, в окрестностях которого и умер от дизентерии.

2. Генри "Счастливчик" Эвери (он же Бенджамин Бриджмен, он же Долговязый Бэн)

Карьера Эвери началась на корсарском корабле "Дюк", капитаном которого он стал благодаря уже

Захват судна Великого Могола

привычному для наших читателей способу - бунту. Захватив власть в свои руки во время рейса на Карибы, Эвери решил сменить курс и двинуться на юг вдоль западного берега Африки. Этот вояж был настолько удачным, что в начале 1695 года Эвери прибыл в Мадагаскар в сопровождении уже четырех груженных ценным добром кораблей. Летом того же года пират разграбил сомалийский город Махэ.

Следующей значимой вехой в биографии Генри стал захват богатейшего судна, принадлежавшего Великому Моголу (правитель Индии), на котором, помимо золота и драгоценностей Эвери, как поговаривают, нашел и свою будущую жену, дочь этого самого Великого Могола. Счастливый тесть был взбешен: он потребовал смерти пирата и пригрозил разрушить все строения Ост-Индской компании, до которых дотянется его рука. Началась охота, в ходе которой косвенно пострадал и злосчастный Кидд, а Джон Эвери, отразбойничав еще некоторое время, убрался от греха подальше на Багамские острова, где спокойно разделил со своей командой награбленное добро и под вымышленной фамилией вернулся на родину.

Если вы любите истории, в которых герои уходят за горизонт с мешком золота в одной руке и с красивой девушкой в другой, то не дочитывайте биографию Джона Эвери.

Хм... мы и не сомневались, что наши правдолюбивые читатели не внимут нашему предостережению. Итак, Эвери вернулся в Англию, но дома у нашего героя постоянно возникали проблемы: то с реализацией похищенных драгоценностей, то со своим прошлым. В конце концов, пират остался с носом и прожил остаток жизни в полной нищете.

3. Мишель де Граммон, ?-1686

Гасконский дворянин, он в 14 лет заколол на дуэли ухажера своей сестры (боевого офицера), но поскольку поединок был проведен по всем правилам законов чести, то наказанием для паренька стала всего лишь отсылка в школу юнг. Окончив ее, Граммон поступил в морское училище, а после попал в военный флот. Оказавшись в Америке, немедленно присоединился к пиратам и стал одним из виднейших разбойников конца XVII века.

Граммон совершил четыре крупных похода. Первым в 1678 году пал многострадальный Маракайбо, но так как город еще не оправился от налетов Л'Олоннэ и Моргана, то добыча пирата была скудной. Второй целью флибустьера в 1680 году стал, по мнению одних источников, город Кумана, по мнению вторых - Каракас. И здесь добыча была не очень впечатляющей. Гораздо более удачными стали два его последних похода, совершенные совместно с де Граафом: на Веракрус (1683) и Кампече (1685). На этом Граммон не успокоился. Снарядив новую экспедицию, он отчалил в октябре 1686 года с Тортуги и исчез навсегда.

4. Шевалье Монбар Губитель (Истребитель), XVII век

Очень интересный персонаж середины XVII века. Дворянин из Лангедока, который, как утверждают, начитался в детстве книг о зверствах испанцев в Новом свете и поклялся мстить им до конца своей жизни. К сожалению, в те времена не выходили артельные статьи, которые могли бы прочистить юноше мозги.

Когда началась война между Францией и Испанией, Монбар поступил простым матросом на капер, принадлежавший его родному дяде, и во время же первого же абордажа проявил чудеса героизма. Оказавшись на Тортуге, Монбар понял всю перспективность данного региона для осуществления собственных замыслов. И хотя он был молод и беден, храбрость и полное пренебрежение к смерти позволили ему через некоторое время стать капитаном корабля.

Образ этого пирата у историков разных национальностей выглядит диаметрально противоположным. Англичане и французы представляют его идейным борцом за права коренного населения (по преданиям, команда судна Монбара состояла из освобожденных им индейцев), рисуя перед нами портрет эдакого героя комиксов. Испанцы же видят в нем мясника-садиста, изобретателя самых изощренных пыток того времени.

5. Эдвард "Инглэнд" Сигер, конец XVIII - начало XIX века

Особенностью этого персонажа стало то, что он терпеть не мог пыток и издевательств, но в то же время для того, чтобы привить свою точку зрения подчиненным, ему не хватало харизмы.

В августе 1720 года флотилия Инглэнда, промышляющая в Индийском океане уже второй год, вступила в бой с британским военным кораблем под командованием некоего капитана Макрэ. Победу одержали пираты, но заплаченная за нее цена была несоразмерна стоимости призовых. Разбойники требовали расправы над захваченными англичанами, однако Инглэнд отпустил пленных и даже помог им добраться до ближайшего британского порта.

Команда не простила капитану мягкотелости и вскоре высадила его на острове Маврикий... Концовок у этой истории две. Выбирайте любую, нам не жалко. По первой вер-

сии Инглэнду удалось добраться до Мадагаскара, где он нищенствовал до конца своих дней. Другой же вариант гласит, что Инглэнд попал в Индию, и капитан Макрэ, к тому времени уже продвинувшийся по службе, отблагодарил своего спасителя, выхлопотав ему должность начальника форта.

6. Братья Барбаросса, 1471 - 1518 и ? - 1546 (1547)

Старший из братьев, **Арудж Барбаросса I**, в юности попал в плен к Родосским рыцарям и несколько лет провел в качестве галерного гребца. Свободу пират получил, по одним данным, в результате побега, по другим - будучи выкупленным родственниками.

Не очень симпатишный дядька

В 1504 году он вместе со своими братьями перебрался на западное Средиземноморье, где султан Туниса предоставил им в полное распоряжение остров Джерба. За свою карьеру Арудж совершил ряд удачных операций, среди которых выделяется захват двух папских галер. В 1516 году он разграбил Алжир, убив при этом правящего шейха. В 1518 году Барбаросса взял штурмом Тлемсен, однако подоспевший испанский экспедиционный корпус осадил занятый пиратами город. Полгода спустя Арудж вместе со своими людьми попытался прорваться сквозь кольцо блокады, но был убит в бою.

Хайреддин (Гайреддин) Барбаросса II после смерти брата долгое время скрывался, однако в 1525 году он вернул себе власть над Алжиром, за что получил от Османской Империи титул бейлербея Северной Африки, а в 1533 был назначен начальником турецкого флота. Во главе военно-морских сил Османской Империи завоевал Тунис, однако спустя всего лишь год испанцы отбили крепость. В отместку Барбаросса разграбил Майорку, а в 1537 огнем и мечом прошелся по побережью Южной Италии. В 1538 году в Ионическом море в битве при заливе Превеза Хайреддин победил объединенный флот Испании, Венеции, Рима и Генуи. В 1543-1544 годах находился на службе у французского короля, воевавшего тогда с Испанией, и принял активное участие в захвате Ниццы. После перемирия вернулся в Константинополь, где и провел последние годы жизни в почете и уважении.

Что ж, пятнадцать (и даже более) самых знаменитых пиратов названы. А сколько еще осталось за кадром! Кавалер ордена Подвязки Джордж Клиффорд и кавалер ордена Почетного Легиона Робер Сюркуф, сэр Мартин Фробишер и сэр Уолтер Рейли, уже не раз нами упомянутый пират-натуралист, член Королевского научного общества и основоположник океанографии Уильям Дампир, пионер крупномасштабных Карибских набегов, голландец Пит Хейн, страшный португалец Бенито де Сото, "крестоносец" Жак Пьер и многие, многие другие. По совести сказать, не совсем правильно так уж употенно перечислять преступников, забывая имена других отважных моряков и путешественников, не запятнавших себя никакими бесчинствами. Но такова уж гримаса судьбы: большинство из тех, кого вообще стоит упоминать, были именно пиратами.

А напоследок бонус-трек. Писатель и пират, врач и человек, которому мы обязаны львиной доле сведений о пиратском быте... Встречайте!

Александр Оливье Эксквемелин, 1645-1700

Истинное имя и национальность нашего героя до сих являются предметом жарких споров. Об Эксквемелине известно только то, что он сам написал в своей книге. Как и Генри Морган, привлеченный сказочным ароматом Карибов, таинственный А.О. в 1666 году нанялся на корабль простым колонистом. За что и поплатился годами тяжелого рабского труда. Но, в конце концов, выкупился и поступил на службу к пиратам.

Эксквемелин плавал на кораблях Мигеля Баска и Генри Моргана. Составленная из его записок и наблюдений книга "Пираты Америки" была впервые издана в 1678 году в Голландии и впоследствии переведена на многие языки. Интересно, что переводчики разных стран пытались придать произведению нужную им окраску. Так, голландский вариант был, что называется, пропиратским, в то время как испанская версия больше упирала на зверства флибустьеров. Первое английское издание переводили с испанского, в результате чего у Генри Моргана в 1684 году были большие неприятности с законом. Но генерал пиратов выкрутился и даже выиграл встречный процесс по делу о клевете. Издателям пришлось срочно переводить голландский вариант.

Часть V. Не Карибами едиными

А действительно, почему разработчики компьютерных игр все время используют лишь Карибское море, этот истерзанный писателями и кинематографистами регион? Пиратство процветало и в других частях земного шара, а некарибские головорезы являются отнюдь не менее красочными героями приключенческих романов. Чем игры хуже? В чем причина такой избирательности? Неужели все дело в боязни новых горизонтов? Не верим! И, чтобы наша критика не носила совсем уж огульный характер, мы решили придать ей привкус позитивности и сделать подборку вполне перспективных регионов, которые могут быть использованы в игротворчестве. А для удобства руководителей крупных фирм-разработчиков мы даже снабдим их рейтингами. Итоговая оценка будет определяться как среднее арифметическое баллов по четырем показателям: "Интенсивность пиратства", "Географический фактор", "Исторический фактор" и "Богатство региона".

В графе "география" оценивается, насколько удобен был выбранный регион для разбойничьего промысла: сюда входит его компактность, удаленность мест разбойничьего промысла от пиратских баз, оценка климатических особенностей.

Под "историческим фактором" мы подразумеваем потенциал региона в части сюжетных линий, политических интриг и глобальных конфликтов, а также возможность организовать в игре некое противопоставление пиратов какой-нибудь особо богатой нации. Впрочем, уже заранее ясно, что Карибы с их раскладом "плохие испанцы vs. хорошие все остальные" здесь никому не переплюнуть.

10 место. Германские рейдеры Первой мировой

На последнем месте расположились самые неклассические пираты этого чарта. Капитаны немецких крейсеров не имели своей целью личное обогащение, но стиль действий этих одиночек позволяет отнести их именно к пиратам или каперам.

Карл фон Мюллер (1873-1923), капитан легкого крейсера "Эмден", неоднократный обидчик русских торговых и военных судов

Цель германских рейдеров заключалась в нанесении как можно большего вреда экономике и обороноспособности враждебных государств. Разбойники обычно плавали в одиночку и старались не сталкиваться с боевыми кораблями противника, выбирая в качестве целей торговые суда. При этом если груз представлял интерес непосредственно для корабля-захватчика (например, уголь), то он обычно перекочевывал в трюм крейсера. Правда, на судьбу "приза" это обычно не влияло, с грузом или без, его топили, а команду ссаживали на берег. Сам захват, как правило, был бескровным, поскольку немцы еще не были отягощены предрассудками расовой теории, а торговцам не приходило в голову сопротивляться вооруженному до зубов крейсеру. Общее соотношение сил было не на стороне германцев, и постепенно большая часть этих пиратов XX века была уничтожена.

Удивительно, но среди немецких рейдеров было и парусное судно. Трехмачтовый корабль "Зеедлер" ("Морской орел") под командованием Феликса фон Люкнера по праву может считаться последним в истории парусным (пусть и с потайным дизелем) корсаром. Его рейдерство продолжалось 224 дня, за это время он прошел около 30 тысяч миль, уничтожил 3 парохода и 11 парусных судов.

Крейсер "Эмден"

Морской орел кайзера

Интенсивность пиратства	4	ИТОГО 3.0
Географический фактор[1]	2	
Исторический фактор	6	
Богатство региона	0	

9 место. Пираты Тихого океана

Те из читателей, кто играл в Pirates! или PortRoyale, наверняка догадывались, что тихоокеанское побережье Испанской Америки тоже становилось жертвой разбойничьих набегов. А почему бы и нет? Единственная проблема - это долгая и трудная дорога вокруг мыса Горн (чтобы представить себе, во что могло вылиться такое путешествие, рекомендуем пересмотреть фильм "Хозяин Морей"). Исключением из этого правила стали лишь несколько буканьерских экспедиций, участники которых пересекали Панамский перешеек на своих двоих, а оказавшись на побережье, строили маленькое суденышко на разживу и тоже, как могли, отрывались.

Как бы то ни было, пиратские корабли в Тихом океане плавали. Но это были не одиночки-авантюристы, а хорошо снаряженные эскадры, за которыми стояли влиятельнейшие люди Европы. Интересной особенностью пиратства в регионе была тяга разбойников к кругосветным плаваниям, вызванная нежеланием второй раз огибать мыс Горн и надеждой поживиться в водах, омывающих азиатские колонии Испании и Португалии. Кроме того, пересечь Тихий океан корсаров вынуждала еще и боязнь засады, которую испанцы с легкостью могли организовать у побережья Южной Америки.

1. Полное отсутствие немецких морских баз в южных морях

Чтобы как-то противоборствовать пиратству (держать в сих палестинах большой и сильный флот было невыгодно), местные власти старались оставлять берега малозаселенными, дабы оказавшиеся в этих водах разбойники испытывали трудности с добычей провианта. Это, надо признать, не лучшим образом сказалось как на размахе пиратской деятельности, так и на темпах экономического развития региона.

Интенсивность пиратства	6	ИТОГО 5.3
Географический фактор	2	
Исторический фактор	7	
Богатство региона	6	

8 место. Пираты отечественного розлива

Как это ни покажется странным нашим читателям, но были и такие. Ведь, наверное, во время шашлычных посиделок у костра, протяжно вытягивая "Из-за острова на стрежень...", вы не задумывались о том, что Стенька Разин был самым настоящим пиратом. Но не только он. В первую половину семнадцатого века, когда все черноморское побережье было обнесено турецкими крепостями, произошел очень сильный рост запорожского пиратства. Даже несмотря на то, что для выхода в море казакам требовалось пройти через узкую горловину Днепровско-Бугского лимана (как и в реальной жизни, преодоление этого лимана станет "узким" местом потенциальной игры), набеги запорожцев стали серьезной угрозой турецким кораблям и портам. В особенности же на этот поприще прославился Петр Сагайдачный (1570-1622), одно имя которого наводило ужас на турок.

Самым успешным для гетмана стал поход 1616 года. Вначале разбойники уничтожили высланный им на перехват флот Али-паши, затем разграбили города Кафу, Синоп и Трапезунд, а по дороге обратно снова разбили турецкие отряды. Позже гетман завязал с пиратством и увлекся политикой, а в 1618 году он вместе с польским королевичем Владиславом предпринял поход на Москву. Но это уже материал для совсем другой статьи.

Интенсивность пиратства	7	ИТОГО 5.8
Географический фактор	5	
Исторический фактор	5	
Богатство региона	6	

7 место. Витальеры

Хотя пиратство было фирменным знаком Балтийского и Северного морей в течение очень долгого времени, сегодня мы ограничимся только лишь полуторавековым интервалом с середины XIII до начала XV века. Именно в это время в крае процветал Ганзейский союз городов.

Поначалу Ганза была фактором, сдерживающим пиратство, но вскоре стала источником морского разбоя. Мало того, что купцы и сами не чурались при случае поживиться содержимым трюмов встречных торговых кораблей других держав, так еще и нанятые союзом охотники на пиратов частенько выступали против своих хозяев.

Основанное в середине четырнадцатого столетия братство витальеров (с девизом "Друзья Бога, враги мира") стало крупнейшей бандой морских разбойников того времени. Гордое наименование "витальеры" ("несущие жизнь") возникло после событий 1389 года, когда пираты оказали помощь гарнизону Стокгольма, осажденного датскими войсками.

Интенсивность пиратства	8	ИТОГО 6.8
Географический фактор	6	
Исторический фактор	6	
Богатство региона	7	

6 место. Пираты Дальнего Востока

Как и во многих других регионах мира, пиратство на Дальнем Востоке появилось вместе с морской торговлей. Когда речь идет о столь древних традициях, историки и беллетристы употребляют термин "с незапамятных времен". Но раз речь у нас идет о чем-то конкретном, то давайте обратимся к столь любимым нами XVI-XVII векам. Именно тогда произошел ряд событий, которые дали мощный импульс развитию пиратства. Так, в первой половине шестнадцатого века Китай решил закрыть свои морские границы, что, конечно же, не могло не способствовать росту числа контрабандистов и пиратов. Горение разожженного таким образом факела разбоя в течение долгого времени поддерживали и другие политические неурядицы: объединение Японии и неудавшееся японское вторжение в Корею, падение династии Мин и завоевание Китая маньчжурами. К тому же где-то в это время в регионе появились новые игроки - европейцы. Сначала португальцы, а потом и все остальные. Да такое золотое время прямо-таки просится быть увековеченным в игре!

Коксинга (Куо Синг Е, 1624-1662). Китайский пират, взявший под контроль все побережье от Вьетнама до Шанхая. Знаменит захватом в 1661 году голландского порта на Формозе (Тайвань), что поставило крест на дальнейшей колонизации острова.

Интенсивность пиратства	8	ИТОГО 7.0
Географический фактор	7	
Исторический фактор	6	
Богатство региона	7	

5 место. Викинги

Подробный рассказ о викингах не входил в наши планы - это вылилось бы еще в десяток страниц. Но отказать им в непочетном праве называться пиратами мы попросту не можем. Они, правда, грабили не корабли, а города и поселения. Что, впрочем, ничего не меняет.

Драккар

Начиная с восьмого века нашей эры, викинги практически безнаказанно терроризировали всю Северную Европу, только единожды встретив достойного соперника в лице франкского короля Карла Великого (742-814). После Карла скандинавские налетчики в буквальном смысле хозяйничали в Европе и делали что хотели. Пока не "остепенились", осев в Нейстрии (ставшей Нормандией, X век) и завоевав Англию (XI век). По "викинговским" мотивам в 1994 была выпущена игра Hammer of the Gods, своеобразный предшественник HoMM.

Hammer of the Gods

Hammer of the Gods. Плыла, качалась лодочка

Интенсивность пиратства	8	ИТОГО 7.5
Географический фактор	8	
Исторический фактор	7	
Богатство региона	7	

4 место. Этнические пираты Индийского океана

Прибрежная полоса на востоке Аравийского полуострова издревле была прибежищем пиратов, где промышляла грабежами в основном конфедерация арабских племен, вошедшая в историю под именем джавасим (кавасим). В конце восемнадцатого века деятельность джавасимов приняла угрожающе дерзкий размах: от их набегов страдали как торговые корабли Ост-Индской компании, так и суда местных купцов из Маската и Омана. Выведенное из себя британское правительство организовало несколько крупных военных операций и к 1819 году покончило с деятельностью разбойников. Хотя и не обезопасило полностью судохождение в регионе.

Другим примером этнического пиратства можно считать разбойников малабарского (западная часть полуострова Индостан) берега. Здесь разбой тоже имел национальный масштаб и находился под патронажем местных махараджей, среди которых особой славой пользовался род Ангрия. Поскольку индийцы, в отличие от джавасимов, были более терпимы к европейцам, то под флагами местных правителей воевали и европейские пираты. Только во второй половине XVIII века английские военные власти смогли положить конец разбойной деятельности рода Ангрия, что существенно уменьшило количество нападений на торговые суда.

Интенсивность пиратства	9	ИТОГО 8.0
Географический фактор	9	
Исторический фактор	5	
Богатство региона	9	

3 место. Юго-Восточная Азия

В Юго-Восточной Азии как будто само провидение создало человеку все условия для морского разбоя. Мало того, что тысячи островков представляют собой идеальные базы, так еще к тому же через регион проходит богатый товарный путь, связывающий Китай и Индию.

Традиционными носителями пиратской культуры здесь издревле считались малайцы - жители полуострова Малакка и ряда окрестных островов. К тому времени, когда в местных водах появились корабли европейских держав, малайцы уже успели организовать свои базы на островах Миндинао, Борнео и архипелаге Сулу.

Понятно, что и здесь европейцы активно боролись, находя и уничтожая многочисленные пиратские базы. Однако полностью устранить незаконный промысел в регионе не получилось. В какой-то степени он наличествует там и сейчас. Прао и

На карте указано число пиратских нападений в Юго-Восточной Азии за первое полугодие 2002 года

джонки сменили быстроходные катера, но стиль остался прежним. Как и раньше, суденышки пиратов под покровом ночи незаметно окружают спящее торговое судно, берут его на абордаж, а потом исчезают в какой-нибудь укромной бухточке... Чем не основа для игры про пиратов XXI века?

Интенсивность пиратства	9
Географический фактор	10
Исторический фактор	5
Богатство региона	9
ИТОГО	8.3

2 место. Пираты острова Мадагаскар

Теперь настала пора поговорить о второй разновидности пиратов Индийского океана. Эта тема будет несколько интереснее для разработчиков: ведь придется иметь дело не с народами, а с личностями, что для художественного произведения предпочтительнее.

Массовый наплыв пиратов в Индийский океан произошел тогда, когда стало ясно, что халяве на Карибах медленно, но верно наступает конец. Часть разбойников не стала дожидаться своей очереди на виселицу и поспешила ретироваться на новое хлебное место.

Действовавшим в здешних водах корсарам частенько удавалось заграбастать какое-нибудь значительное сокровище, что моментально отдавалось эхом славы на исторической родине. А иногда даже и грабить не приходилось: буйная фантазия сограждан все делала сама. Не верите, спросите капитана Кидда. Если говорить об особенностях региона, то при всех его плюсах был у него один существенный недостаток - это чрезмерная растянутость. Единственным безопасным местом стоянки пришлых пиратов был остров Мадагаскар и его окрестности. А оттуда до богатых колоний Индии плыть и плыть.

Интенсивность пиратства	8
Географический фактор	7
Исторический фактор	10
Богатство региона	9
ИТОГО	8.5

1 место. Средиземноморье

Расцвет пиратства в данном регионе пришелся на период с середины XV до середины XVII века. Традиционно историки, когда разговор касается Средиземноморья, говорят об варварийских или берберских пиратах, которым противостояли военные флота Испании, Генуи, Венеции, Рима и других европейских государств. И хотя в таком делении есть определенная доля логики, оно не совсем правильно. Во-первых, когда речь идет о пиратах и охотниках за ними, последние нередко чередуют свое ремесло с обыкновенным разбоем. Во-вторых, и среди представителей христианской религии классических пиратов тоже было предостаточно.

Штурм папских галер пиратами Аруджа Барбароссы

Берберское пиратство возникло на осколках государства Хафсидов с центром в Тунисе. Питаемое алчностью авантюристов всех мастей и исповеданий, ненавистью изгнанных из Испании мавров, амбициями Османской империи и полной политической чехардой региона, оно в самый короткий срок приобрело чудовищный размах и сделало жизнь прибрежных средиземноморских поселений невыносимой. Осознав всю опасность новой угрозы, ряд католических портов с целью защиты от берберов тоже стали прибегать к услугам пиратов (Вейс, Папакода, Пьер). Также разбойным промыслом занимались осевшие на побережье Адриатики беженцы из захваченных Османской империей славянских государств, называвшие себя "ускоки". На заре своей деятельности они нападали в основном на мусульманские корабли, но позже, разбавленные авантюристами из Западной Европы, кидались уже на всех без разбора. А ведь были еще и Родосские рыцари (с 1530 года - Мальтийские) с их подчас не совсем понятным принципом выбора противников. И хотя они не считали себя пиратами, это не помешало послу венецианского государства в 1588 году назвать их "корсарами с крестами на груди".

Одним словом, славное было время. Но при всей своей перспективности у данного региона есть один серьезный минус. Ведь здесь, по сути своей, мы имеем дело с противостоянием двух религий, что в свете последних событий может быть воспринято, как еще одна попытка столкнуть конфессии...

Интенсивность пиратства	10
Географический фактор	10
Исторический фактор	7
Богатство региона	9
ИТОГО	9.0

"Ну, и где же тут про игры?! - воскликнет наконец возмущенный читатель, - Двадцать страниц имен, биографий и немыслимых морских терминов, и ни слова про геймплей, про пиратские стратегии, про секреты прохождения? Безобразие! Куда смотрит редакция?!"

Что ж, нам нечего возразить. Раз уж весь материал проходит под знаком честности, не будем лукавить и здесь. Конечно, можно было бы прикрыться мейеровскими "Пиратами", почти ставшими Лучшей Игрой 2004 года, и покивать на Акеллу с ее "Корсарами"... Но к черту увертки! Артели просто по душе эта тема и все тут! Мы обманули бдительность часовых, и, подобно незабвенному капитану Бладу, под покровом ночи захватили сонный редакционный фрегат. Вполне возможно, этот поступок поставит нас вне закона, но в глубине души мы верим: каждый, в ком есть хоть маленький росточек иррационального, но прекрасного чувства любви к морю, поймет нас и поддержит. Да и играм подобные изыскания идут только на пользу. Ведь только сила знания может превратить безликую посудину с простынями на мачтах в гордый парусник, олицетворяющий мужество и инженерный гений давно ушедших поколений, а картонного болванчика-"непися" - в личность, за плечами которой эпоха.

ПОЧТА

И вот вечер субботы, пришел с работы, ужасно болит голова, посидел перед телевизором, дочитал номер, закрыл, приложил прохладную глянцевую обложку к голове, КАЙФ! Большое спасибо, за то, что вы есть.
Darkne$$

Вы слышите нарастающий гул? Это неумолимо подкатывает волна новогодних релизов от разработчиков компьютерных игр! И через несколько дней мы вынуждены будем обессилено барахтаться в пучине новинок, периодически всплывая на поверхность нашей реальности, чтобы выпить бокал шампанского в честь Нового года. И так как в этом году правительство России сохранило длинные новогодние каникулы, игровой заплыв у настоящих геймеров рискует затянуться почти до середины января. С чем всех и поздравляю.

В принципе, на этих словах я могу уже с вами попрощаться - и идти заниматься своими делами. Потому что письма в сегодняшнем почтовом выпуске получились настолько целостные и интересные, что я имею полное моральное право поставить в самом начале заголовок "Без Комментариев". Но порядка ради - придется отвечать. Или делать вид, что отвечаю. В общем, посмотрим, как пойдет дальше...

Птичку жалко

Собственно, поводом для моего письма послужили размышления, на которые меня натолкнули идеи 3Dpen'a. Неужели все так страшно? Простите, но на мой взгляд, его точка зрения - это полный бред. Впрочем как истерики политиков в США по поводу игр. Лично я встречал реакцию абсолютно противоположную той, которую описывает 3Dpen. Например: раньше у меня был Пень 2 266Mhz и 88mb RAM. Я играл в JA2, Diablo I/II, Age of Empires I/II и др. Практически никакой жестокости. Когда я шел по улице и видел птичку, поющую на дереве, то я мечтал засесть метрах в двустах с СВД или Винторезом и шмальнуть ей в тушки. Радовался своим мечтам, когда размышлял о потрохах, которые вылетели бы из бедняжки. Еще более веселился, когда представлял, что с ней будет, если использовать пули со смещенным центром тяжести. Затем родител купили мне (и старшему брату) новый и действительно хороший комп. Первой нашей игрой был Hitman 3: Contracts, затем Manhunt, BloodRayne, GTA:VC и другие очень кровавые и жестокие игры. Через три месяца этой виртуальной бойни я поймал себя на мысли: "Ба... Птичка поет... Здорово!.." Даже постоял и послушал. У моих друзей реакция была примерно такая же, когда они переходили с нежестоких игр на фонтаны виртуальной крови. Прошу принять во внимание, что было мне тогда 15 лет. Сейчас мне 17. Я не играл уже около трех месяцев. И вновь во мне пробуждается жажда крови.

P.S. Смертъ Альянсу! Режьте этих подлых Эльфов и прочую шушеру! За Орду!

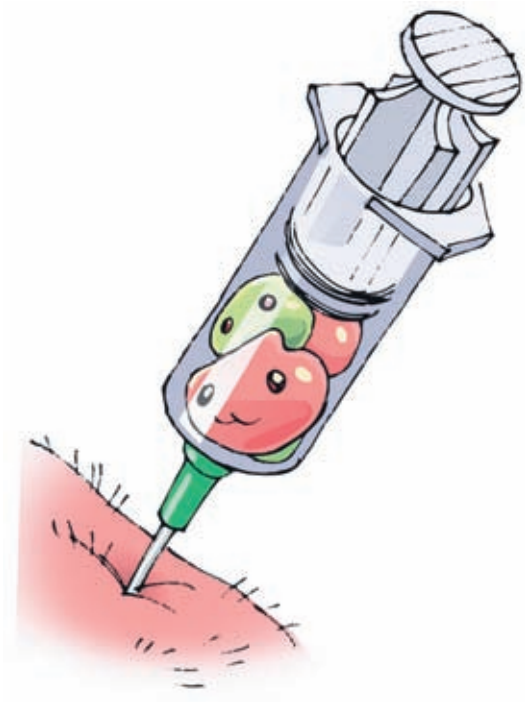
DarthFrookt

К теме жестокости в компьютерных играх, мы, несомненно, сегодня еще вернемся - и, как знать, может, благодаря совестным усилиям, подведем ее под логическое завершение. А письмо DarthFrookt несомненно должно настроить вас на благодушный лад. Ведь, что может быть очаровательнее - покромсал монстров за мониторам - и можно три месяца с наслаждением слушать птичье пение и радоваться ромашкам. Надо будет порекомендовать этот способ в реабилитационных центрах, где специально обученные дяди в белых халатах внимательно следят за теми, в ком периодически просыпается жажда крови.

На игле MMORPG

Пишет Вам обычный Российский геймер, читающий ваш журнал и любящий он-лайн игры (а точнее ММОРПГ). Так вот, несколько номеров назад вы опубликовали клиент для игры Рагнарек и (о горе на мою седую голову) я его установил. И с тех пор нет мне ни сна, ни покоя...

Каждый следующий номер вашего журнала я открываю, и сразу листаю до раздела с Онлайн игрушками. И каждый раз обида и недоумение переполняют мое сердце (вы уже рыдаете от стыда?) BoB, BoB, и ничего кроме BoB. КАК ЖЕ ТАК? Ведь ты Жанна сама писала " Вы дорогие читатели, подсадили на эту игру нашего замечательного Роммеля" Может оно и так, спорить не буду, но на Рагнарек то меня подсадили именно Вы! (Нет не именно Жанна,



а в целом редакция НИМ). А уж коли подсадили, извольте и дозы вовремя предоставлять, а ведь ломка нешуточная!

Оправдание вроде 1 разворота с рассказом о мире РО Калесем не принимаются к рассмотрению, так как сразу понятно: либо человек сидит на другом наркотике, покруче РО; либо еще не раскрыл для себе прелесть данного мира.

В любом случае, ОГРОМНАЯ просьба! Пишите в каждом номере про мир Рагнарека (про BoB же пишите!!!) Подсадите Ромеля на Рагнарек. Или если по вашим словам: " К сожалению, на официальном сервере игры в настоящее время нельзя разжиться полной информацией о ... " вы действительно многого не понимаете в РО то я и мой клан с радостью помогут вам разобраться во всех тонкостях игры.

Килор

Килор, ты просто не успел вовремя поменять увлечение! Вся страна уже перешла на BoB, а ты до сих пор шмаляешь "Рагнарок". Подумай - дальше будет только хуже. Выйдут "Корсары Онлайн" и Vanguard: Saga of Heroes, и мы будем больше внимания уделять им. И никуда не деться от этого. А на твою долю будут доставаться только случайные поставки мелких партий. Сделай следующий шаг! Переходи на тяжелые MMORPG. Поверь, кайфа от них намного больше.

Раз уж течение ваших мыслей забросило нас в океан онлайновых игр, придется разбираться со всеми подводными камнями, которые здесь наличествуют. Для начала споткнемся о знакомый риф - подведем итоги дискуссии о playerkiller'ах.

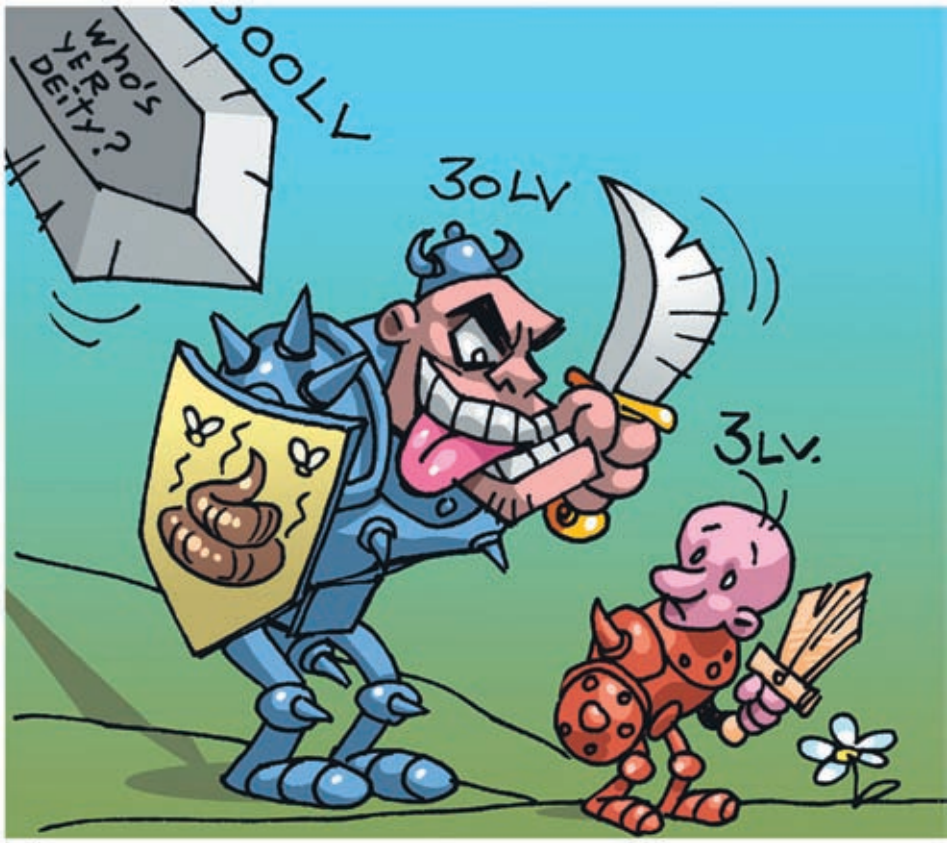
О PvP и PK

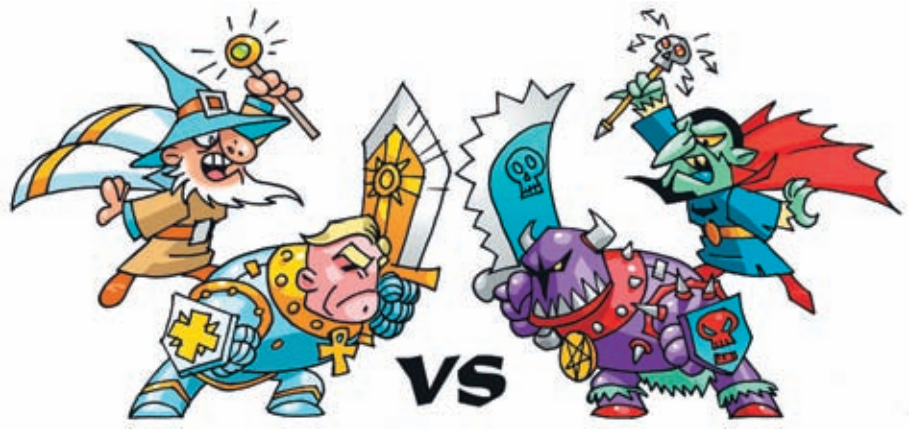
...Я думаю что без этих специй блюдо не полное, взять хотя бы Everqvest II или как его там?! (сам не играю) раньше то не было, а сейчас то ли добавили то ли хотят добавить. Хотя каждый сходит с ума по своему, но по моему мнению эта изюминка добавляет в игру нечто вроде...(не могу сформулировать трактовку), не буду долго ходить за примером L2 - малый лвл, все шмотки отстой дешевый, казалось бы зачем 30 - му лвлу гонятся за 15 - ым или за 5 - ым ? А просто по приколу или за лишнее очко в графе PK, PvP. Но как только перс которого нещадно били, колотили, в начале его карьеры, подымает уровень, скажем 30 или 40, начинает изголятся так же как и над ним. В этом есть что то от нашей армии, пока дух - гоняют, прошел год - так начинает гонять сам. Сколько раз меня пэкашили я уже не помню, но каков был стимул добратся до второй профы или до заветного уровня и дать сдачи, отомстить, подставить, да способов изголятся над персом множество, всех не перечислить да и я не знаю всех. Имей терпение и все будет хорошо или плохо в зависимости к кому это относится, и не надо ныть по этому поводу (ВЫ ЧТО ВСЕ СОБРАЛИСЬ ЖИТЬ ВЕЧНО???)!!! Ну вот и дошел до сути - убивают ВЕЗДЕ и будут убивать, а со смыслом или по приколу - это дело сугубо интимное и без этого ни куда не деться, надоело помирать?, так сам убивай!

Afrika

В принципе, мнение, которое высказал автор предыдущего письма, уже звучало в прошлом месяце. Однако именно эту причину я полагаю основной движущей силой явления PK. Все рассуждения о ролевом взаимодействии или нечеловеческих экспериментах рассыпаются о банальную истину: игры дают нам ощущение собственного могущества. И многие самоутверждаются, убивая чуждого персонажа. Таким образом доказывая себе собственную крутость и состоятельность. А если у человека по жизни не очень-то хорошо с самооценкой, то противников он будет выбирать заведомо слабее себя. Чтобы случайно не проиграть и не уронить свою самооценку ниже плинтуса. А дальше включается механизм дедовщины, столько хорошо известный всем, прошедшим школу выживания в армии. И чтобы разрушить этот порочный круг, PK-шников надо наказывать. Всем миром. И все равно не поможет - будут те, кто отыгрывается на молодняке. Засим предлагаю тему закрыть. Впрочем, если кто-то чувствует в себе потребность высказаться - не сдерживайте своих душевных порывов.

Как ни удивительно, возмущенный вопрос: "Почему редакция симпатизирует эльфам?!" нашел определенный отклик в читательских сердцах. Некоторые читатели вдруг задумались: "А почему, собственно?". И вместо того, чтобы ответить себе: "А почему бы и нет?" - решили донести свое недоумение до нас. И вот что получилось:





Вечное равновесие

Конкретного повода писать нет. И все-таки возмущусь: поддерживаю от части DarthFrookt-а - иногда ваши симпатии эльфам или подобным им в разных играх предстают в виде "опускания" по полной программе приспешников Темной Стороны. А ведь они - с точки зрения баланса - никаким боком не уступают вечным-соперникам-воинам-Света. Чего стоит путеводитель ст. Степанова по Темным Сторонам LotR:BfME. Не будем приводить примеры издевательски приподнесенных читателю перлов в исполнении оного. Но все же попробуйте найти силу в LotR:BfME мощнее комбо-отряда из пеших и арбалетчиков урукхаев со всеми улучшениями, выше 2 уровня. Конечно, силы не в счет, а то потом еще предъявите мне о моем же н00бстве. В Темных меня всегда привлекало неуловимое осознание "свинцового кулака", "всеистребляющей тени всепоглощающей Тьмы", "выраждающей в прах черной пелены смерти" - понимайте мои эмоции как хотите. Наверное, человек по природе своей (хотя и не всякий) да и по причине воспитания стремится к лучшему, в нашем случае к Светлому, попутно быстренько выискивая или придумывая мнимые недостатки и просчеты обратной стороны медали. А ведь и те и другие стараются опрокинуть медальку на соответствующую сторону - прихлопнуть оземь противоположную, а самим всею массой расползтись на солнышке, или спрятаться от него - кому как нравится. А ребро-то - положение неустойчивое. Вот те и удержи-нарушь Великое Равновесие в непрекращающейся Вечной Битве. Так что не будем вешать ярлычки - "хорошие", "плохие" - все хороши!..

originalМОРКОВКА

И отделил Б-г Свет от Тьмы и назвал Свет днем, а Тьму ночью. И увидел Б-г, что это хорошо. Ну и ладно, пусть так и будет. В конце концов, кто мы такие, чтобы спорить с Ним?

Только не надо думать, что у нас вся редакция - исключительно паладины и рыцари. В душе мы - мрачные некроманты и бессовестные разбойники. Но намеренно вводим всех в заблуждение, ибо только так можно незаметно завербовать на свою сторону невинные читательские души.

Изващенное Q

Долго-долго я ждал Quake 4, почти с самого выхода Q3, обещали нам продолжение второй части, захватывающий сингл, и вот наконец дождались, заветная коробочка ядовитого цвета с черной кривулинкой оказалась в моей потребительской корзине, а друзья уже потирают свои потные руки (я их тоже потираю, но не с таким усердием). Ура, установился-я-я-я!!!... Запуск, первое что удивило, был ужасный, отвратительный, кошмарный и прочая в том же духе перевод, после пяти минут мытарства снес ужас "локализации" и поставил заново английскую версию. Про ролик скромно умолчим, вдруг Звездный Десант затаился в ближайших кустах. Второе что удивило - опять темнота, странное небо, совершенно не похожее на небо из Q2, и дизайн уровней. Неужели за пару часов Строгги полностью перелопатили все свои здания? Вспомним шикарные задники и красивое небо из второй части, ну просто ни в какое сравнение. А дизайн зданий? В Quake 2 это был, суровый, техногенный и жесткий военный стиль, никаких изысков, минимум красивостей, максимум функциональности. В Q4 получилось совсем не так, все какое-то вылизанное и неправильное, на одном из задников видно большое здание, похожее на улей, торт "муравейник", вселенскую свалку, но только не на базу Строггов. Внутренний дизайн какой-то уж слишком футуристический, перенасыщенный ненужными деталями, те, кто это все сделал, совершили циклопическую работу по извращению внешности и сути Quake 2. З.Ы. А вы смотрели фильм DOOM ???

Ден

Ох, чувствую, сейчас начнется - опять посыплются претензии, что я нарочно опубликовала провокационное письмо. А что делать? Работа у меня такая. Давайте, делитесь впечатлениями и бейте друг другу лица в словесной перепалке. В конце концов, очередной Quake - достаточно веский повод, чтобы детально разобрать его по косточкам и закидать полученными костями разработчиков, издателей, пристрастных журналистов и прочих виновников. Чем и займемся - продолжение в следующем номере, буде у вас появится желание продолжить.

Геном Жанны

Очень понравился репортаж "битвы кланов". Я не отношу себя к ярым патриотам, но когда русские задают жару - такая гордость берет за одно место... Может у вас в запаснике есть еще пара подобных историй? Не обязательно с участием наших; вообще подобные конфликты очень интересны.

И о ПК: помнится в Точке Отсчета один перц завалил меня в шахтах и забрал все накопленные с трудом ресы. А я как раз шел на встречу с одним знакомым, у которого герой примерно в 2 раза превосходил моего героя и немного - моего ПК. Я ему отписался - так мол и так, грохнул, собака. Он попросил кинуть ссылку на

реплей, отсмотрел последний, нашел и убил любителя охоты на нубов. После этого играть мне стало веселее и приятнее. В общем, ПК - это неприятно, но надо вставать и идти. А то, что "человек лет 40, в строгом костюме, приятный собеседник, со знанием дела рассказывал как лучше грабить караваны" (по памяти процитировано с фанатского сайта ТО), то я считаю, что у каждого есть свои скелеты в шкафу, и если вдруг научатся читать мысли, я застрелюсь первым.

И, Жанна, спасибо Вам лично. Среди тех выпусков Почты, которые я прочитал есть хорошие выпуски и есть отличные выпуски. А есть шедевральные. К счастью последних немного, но их ровно столько, чтобы получить максимум удовольствия и в тоже время не потерять вкус к прочтению Почты ("Если все вокруг супер, то никто не супер", - как говаривал Синдром, он же Бадди, он же малыш Неимоверный). Я недавно прочитал "Геном" Лукьяненко и вынужден открыть Вам страшную тайну, Жанна. Еще до Вашего рождения Ваши родители определили Вашу специализацию, и я подозреваю, что это была Дежурная По Почте. Вы чувствуете любовь к Вашей работе, стремление получить как можно больше почты? И даже если Вы получаете одних Аффтароф, Вы все равно верите, что Вы получите интересное письмо? Да-да, налицо все симптомы. Вы уж извините, что повергнуть Вас в такой шок, я не умею подготавливать людей к неожиданным новостям. Но Вы крепитесь - любимая работа не исчезла, она и дальше будет пребывать с Вами столько, сколько Вы захотите. А мы будем вновь и вновь радоваться остроумным, веселым и просто умным ответам на самые разные письма. Еще раз спасибо.

Андрей

Осталось только добавить, что еще в младенчестве мои родители заключили контракт с "Навигатором игрового мира", который уже тогда собирался со временем завоевать всю читательскую аудиторию. Да и вообще, мое зачатие было изначально запланировано в секретных лабораториях по производству людей-журналистов. Появившись на свет, я тут же попыталась вовлечь в дискуссию акушера, а первое слово, которое я произнесла, было, конечно же "Почта".

Впрочем, хватит обо мне. На повестке дня есть гораздо более важная тема, которая может стать фундаментом для новой дискуссии. Речь пойдет о русскоязычном сообществе игроков в игровых вселенных. Андрей неосторожно рассказал о законной гордости за наши успехи. Следующее же мнение будет не столь оптимистичным.

Русские идут?

Хотел бы поднять на страницах вашего журнала одну уже давно волнующую меня тему - о русских игроках в ММОРПГ. Отсчет времени так сказать "русской экспансии" в ММОРПГ я бы связал с выходом "Сферы". Это была первая игра с сильно упрощенной системой оплаты игрового времени, абсолютно нетребовательная к железу и коннекту. Народ, что называется, ломанулся. С этих самых пор отношение к "Сфере" у меня крайне неоднозначное. С одной стороны, я благодарен ей за то, что эта игра показала всем, включая меня, что ММОРПГ - это не что-то такое запредельно сложное и дорогое, не игра для оторванных от мира компьютерщиков, а такое же развлечение как и любое другое. А с другой стороны, я ненавижу ее в общем-то за то же самое. Потому что пока ММОРПГ оставались занятием в широких кругах непопулярным, эти самые "широкие круги" не портили всем остальным удовольствие от игры. Для меня онлайновые игры - это в первую очередь средство общения с самыми разными людьми из самых разных стран. Так оно и было, до тех пор пока в мой любимый Азерот табуном не ломанулись наши соотечественники...

Помню день покупки евро-версии. В онлайновых играх я тогда был новичком, из всего игрового опыта за плечами было разве что 15 минут "Сферы". Позвонил более сведущим друзьям с вопросом - где делать персонажа? Все сказали - Warsong, и только один сказал - "открой любой форум, посмотри "рекомендованные русским игрокам сервера" и делай персонажа на любом сервере кроме этих". Тогда я его не послушал. Как оказалось, зря.

Не знаю, что с нами не так. Наверное не выработалась еще у русского человека элементарная культура поведения в онлайне. Никогда еще мне не было так стыдно за свою страну. Регулярными стали русские фразы через /yell на общих каналах чата, мат, ругань (все это разумеется через /yell, дабы лучше выделялось на фоне прочего русского мата и ругани), регулярными - объявления о наборе группы в инстанс вроде "LFG Maraudon NO RUSSIANS PLEASE". Иной раз для того чтобы взяли в группу приходилось по полчаса убеждать людей что не все русские такие отмороженные. Иностранцы, с которыми мне приходилось вместе играть, не переставали удивляться: вроде русский, а по-английски разговаривает нормально, лут без спроса не хапает, да и руки как ни странно из нужного места растут.

Не хочу сказать, что все русские до одного - хамье и мерзавцы, есть очень много достойных, приятных в общении и игре людей, но почитайте любой популярный форум (где половина топиков - мат и мерянье сами знаете чем), создайте персонажа на Warsong'e, постойте 10 минут в Ironforge и вы поймете что я имею в виду.

В общем-то это первый раз когда русские действительно массово вышли в интернациональную ММОРПГ. Блин, мягко говоря, вышел комом. Я искренне желаю всем сделать соответствующие выводы.

P.S.Для всех, интересующихся психологией ММОРПГ, есть такой хороший и интересный ресурс - www.nickyee.com/daedalus, посвященный этой тематике. Собрано

очень большое количество статей, интервью, опросов, статистики и разных мыслей на эту тему, в том числе и про совместную онлайн-игру со знакомыми, детьми и родственниками.

Marking

Вот такая вот загогулина, незаменимые мои. Во-первых, хотелось бы услышать самих участников русского зерга с сервера Warsong - что они думают по этому поводу и как докатились до такой жизни? А во вторых, я хочу пригласить к участию в дискуссии представителей русскоязычного комьюнити других игровых вселенных. Внимательно проанализировав обе стороны, мы сможем прийти к выводу, везде ли ситуация столь плачевная или специфика вселенной WoW наложила на наших соотечественников проклятие. Которое в других играх не действует. В свою очередь, обещаю как-нибудь поделить личными наблюдениями - у меня тоже есть немало опыта общения с соотечественниками на просторах онлайновых вселенных.

Как бы ни хотелось закончить почтовый выпуск чем-нибудь веселеньким, тема, которая станет на сегодня последней, радостной отнюдь не назовешь. Те, кто внимательно следит за нашими дискуссиями, наверняка уже догадались, о чем пойдет речь.

Очевидные факты

В крайнем номере журнала прочитал письмо Вашей читательницы Екатерины, "Игры-убийцы" и, в некотором роде ответ на это письмо главного редактора Игоря Бойко. Очень хочется поучаствовать в этом диалоге двух, без сомнения, умных людей. У меня создалось впечатление, что уважаемый Игорь в процессе написания своего обращения к читателю, забыл, что подавляющим большинством геймеров являются подростки, т.е. люди с еще не до конца сформировавшейся психикой и пока еще самостоятельно себя не обеспечивающие материально. Очень неприятно удивил цинизм, с которым была написана эта статья. Лично на своем опыте знаю, и вы этого тоже не отрицаете, что компьютерные игры вызывают привыкание; лично для меня просидеть за компьютером 6 часов - явление вполне привычное, но одно дело тратить свою жизнь на развлечения человеку которому за 20 лет и другое, целыми днями играться 14-18 летним подросткам. И дело даже не только в том, что это действительно вредно для здоровья, в этом возрасте нужно закладывать фундамент для своей дальнейшей, самостоятельной жизни.

Вы говорите, игроки делают осознанный выбор? Тогда давайте в палатках и на остановках продавать героин по 20 рублей за дозу, говорят, что это тоже приятное времяпрепровождение, вызывающее привыкание. Я в свои 27 лет его покупать не буду, т.е. сделаю свой осознанный выбор, думаю, вы тоже, зачем же тогда столько сил и средств тратить на борьбу с наркотиками?

Игорь Бойко сказал, что со временем игра может превратиться в высокооплачиваемую профессию; прикиньте, пожалуйста, на скольких геймеров приходится один профессиональный киберспортсмен?

Было сказано, что СМИ раздувают скандалы из несчастных случаев произошедших с геймерами чтобы кормиться. Я 11 лет занимаюсь парашютным спортом, сделал 531 прыжок и вижу, что только на нашей базе за год бывает 2-3 перелома, в России каждый год гибнет 10-15 парашютистов, но за все это время я ни разу не слышал, чтобы журналисты раздули скандал по этому поводу. Почему? Потому, что настоящий спорт предполагает контроль над спортсменами: медицинский, психологический, эмоциональный. Настоящий спорт развивает тело и волю, а "чрезмерное" увлечение играми наоборот угнетает, а журналисты и политики начинают цепляться за всякие, порой даже курьезные случаи потому, что как вы сказали, "юридически вред компьютерных игр для человека не доказан", но большинству здравомыслящих людей, людей, которые отвечают за здоровье в обществе, понятно, что зла от этого увлечения больше чем добра. Конечно, я не призываю к запрету компьютерных игр вообще, перед талантливыми игроделами, такими как Гейб Ньювелл и Сид Мейер я снимаю шляпу, но контролировать эту привычку, считаю все таки нужно. Как? Не знаю, установка возрастного ценза это одно из решений, но конечно не эффективное, всегда есть старший брат или приятель.

Закончить хочу словами Екатерины: "Проблема есть, она очевидно и явно существует", не нужно закрывать на нее глаза и уж тем более высмеивать.

Олег aka Flyer

Вопреки ожиданию, защитников позиции Екатерины нашлось не так уж мало - и с каждым аргументом их положение на нашем дискуссионном ринге становится все прочнее и прочнее. С одной стороны, это хорошо - ведь каждый из нас, всем сердцем любя компьютерные игры должен иметь пресловутое "чувство меры" и осознавать к чему все это игровое безобразие может привести. С другой - мне хотелось бы найти определенный компромисс. Ведь понятно, что запретить компьютерные игры нельзя и глупо. Что клеймить их во всех грехах - глупо не меньше. Однако, как правильно замечают наши читатели, проблема есть. Посему я предлагаю перевести дискуссию в несколько другое русло: каким должно быть позиционирование компьютерных игр? Как должна быть построено взаимодействие между игроком и игрой, чтобы не ехала крыша? В качестве позитивного примера можно привести функцию "Родительский Контроль", которая заложена в современные онлайновые игры. Суть ее заключается в том, что при введении определенного кода можно точно контролировать время, которое чадо проводит в игровой вселенной. Наверняка можно придумать другие механизмы регуляции: не запрета, а именно планирования. Чтобы удовольствие от игры осталось, а риск был минимален. Об этом я предлагаю поговорить в следующем месяце.

Как видите, сегодня нам было, что сказать друг другу. Так пусть же следующий год принесет нам еще больше интересных тем для общения, великолепных игр и верных друзей. И пусть среди них окажется "Навигатор игрового мира".

Орфография и пунктуация авторов - ВСЕГДА!

Жанна ДАВЫДОВА
jgran@gamenavigator.ru
ICQ: 2244559

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

Мой сын Даниил впервые сел за PC в полтора года. На этой фотографии ему два с половиной. Любимые игры - GTA San Andreas, Dungeon Siege, Codename Panzers и UT2004.

Роман Катайцев

Так вот те самые буквы, о которых мне так много рассказывали

Содержание CD & DVD

Демо-версии

Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe DVD

Игра выполнена на одном уровне с соседствующим "Гарри Поттером". Все сходится: и жанр, и мультиплатформенность (с соответствующим управлением), и проработка графики с геймплеем. Такая же полуаркадная рубка с парой спецприемов и командными "фокусами". Когда к игре относятся не как к самостоятельному продукту, а как к специфичной рекламе фильма, результат может быть вполне неплохим, но не более того. Тут главное участие...

Harry Potter and the Goblet of Fire DVD

Пожалуй, первая игра про Гарри Поттера, в которую будет интересно поиграть даже тем, кому начхать на книжную серию и фильмы. Геймплей демы представляет собой приставочный экшн с "коридорными" уровнями и достаточно динамичными боями, в перерывах между которыми - минизаставки на движке и "головоломки". Управление с клавиатуры нестандартное, главные кнопки: X - стрельба, C - поднять предмет/монстра, для перемещения - стрелки.

Need for Speed: Most Wanted

Последняя игра длинной и популярной автоаркадной серии. Игра приобрела криминальный характер - большинство режимов так или иначе связано с удиранием от полиции. Местность стала более интерактивной, вернулась модель разрушения машин (хотя авто игрока это касается лишь в визуальном плане). Разнеся автозаправку, закусочную или водонапорную башенку мы увеличим bounty (считай, авторитет), к тому же, если за игроком был "хвост" - он останется под завалами. Отдельно хочется отметить, что демка вместила неожиданно много трасс, режимов и играбельных авто.

- Half-Life 2: LostCoast
- Hitman: Blood Money
- Lineage 2: Scions of Destiny
- Need for Speed: Most Wanted
- Phantasy Star Universe
- Prince of Persia 3: Two Thrones
- Tycoon City: New York
- Shadowgrounds
- SpellForce 2: Shadow Wars
- Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan
- World of Warcraft: The Burning Crusade

Патчи

- Battlefield 2 v.1.12
- Codename: Panzers, Phase Two v.1.06
- F.E.A.R. v.1.02
- Quake 4 v.1.0.4.0
- Sid Meier's Civilization 4 v.1.09
- X³: Reunion v.1.2.01
- Lock On: Горячие Скалы v.1.11
- Бригада E5: Новый Альянс v.1.10
- Вивисектор v.1.1
- Космические рейнджеры 2: Доминаторы v.1.4
- Серп и Молот v.1.1 для DVD-версии

- MDickie's Wrestling MPire
- Rick Dangerous
- Wik & the Fable of Souls
- Игры от Alawar Enterfainment

Дополнения

- Читательские работы
- Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark
- Sims 2
- Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War
- Блицкриг

Онлайн

- Flyff: Fly for Fun

Видео

- Battlefield 2: Special Forces
- City of Villains
- Crazy Frog Racer
- Dungeons & Dragons Online: Stormreach
- Elder Scrolls IV: Oblivion
- Exteel
- Galactic Civilizations 2: Dread Lords
- Guildwars

Демо-версии

- Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe
- Harry Potter and the Goblet of Fire
- Need for Speed: Most Wanted
- PSI: Syberian Conflict
- Quake 4
- Sid Meier's Civilization IV
- Ski Racing 2006
- Super Taxi Driver 2006
- Three Musketeers
- ToCA Race Driver 3
- Virtual Skipper 4
- Weird Worlds: Return to Infinite Space
- X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse
- Восточный фронт: неизвестная война

Freeware и Shareware игры

- Beats of Rage
- Best Friend Forever
- Critical Mass
- Fairies
- Final Fantasy VII: The Dark Cloud
- Geneforge
- Madness Combat

СИМВОЛИКА

DVD - только на DVD

В содержании дисков возможны изменения

PSI: Syberian Conflict DVD

Литовская футуристическая RTS с извращенным сюжетом. В 1908 году в районе Тунгуски упал метеорит ("казалось бы, при чем здесь Лужков?"). Однако, ввиду революций, мировых войн и других, более важных событий, о метеорите совсем забыли. А зря: вместе с ним нас посетили могущественные совсем не дружелюбные пришельцы. И теперь (в 1967 году) Красной армии предстоит уничтожить уже освоившихся захватчиков. Или наоборот, если выберете игру за инопланетян. В деме - две миссии, по одной на каждую сторону.

Quake 4 DVD

Запоздалая демка содержит начальный кусок сингла, и две версии одной карты для мультиплеера.

Sid Meier's Civilization IV

Цитируя статью Веселова из этого номера: "...отличная игра, отличающаяся от всех предыдущих частей, как небо и земля, но в то же время сохраняющая по отношению к ним преемственность". В дему вошел кажущийся бесконечным туториал и возможность поиграть по 100 ходов за четыре империи.

Ski Racing 2006 DVD

Горнолыжный симулятор с вполне стандартной графикой. Настройки персонажа тоже вряд ли кого удивят: Ф.И.О., национальность, телосложение, четыре статса (на которые влиять в деме нельзя) и специализация. О геймплее судить тяжеловато ввиду слабой репрезентативности демы: по единственному тренировочному downhill'у оценить интересность не получается. Даже непонятно, насколько быстро проехал: нет "чемпионских" времен, на которые нужно равняться.

WWW.GAMENAVIGATOR.RU

Драйверы
- Catalyst v.5.9 98/Me WHQL
- Catalyst v.5.11 2k/XP WHQL with Control Center
- Catalyst v.5.11 2k/XP WHQL with Control Panel (videocard)
- Catalyst v.5.11 2K/XP WHQL with Control Panel (motherboard)
- ForceWare v.81.95 2K/XP WHQL
- ForceWare v.81.85 98/Me WHQL
- nForce4 SLI Intel Edition 7.15 2K/XP WHQL
- nForce4 v.6.70 2K/XP WHQL AMD Edition
- VIA HyperionPro 5.04A

Прохождения
- Dungeon Siege II

Киберспорт
- 3 VOD'а и демки с World Cyber Games 2005
- Демки с трех турниров по Quake 4
- Демки с ASUS Autumn Cup

Видеонавигатор
- Видеорепортаж о "Корсарах 3"
- Клип DOOM 3 vs. Dendy

Z-Zone
- Реклама игр
- Трейлеры фильмов

Обои
- Shattered Union
- Sid Meier's Civilization 4
- Sin Episodes
- World of Warcraft
- World of Warcraft: The Burning Crusade
- Адреналин-шоу
- Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения
- Перл Харбор

Сервис-пак
- Ad-Aware SE Standard v.1.06
- ArtMoney SE v.7.15
- BSplayer v.1.36.825
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- Download Master v. 4.4.1.939
- FastStone Image Viewer v.2.28
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.42
- GrabCaptureScreen v.2.0.5.3
- IrfanView v.3.97
- K-Lite Codec Pack v.2.64 Full
- Light Alloy v.3.4
- Mozilla Firefox v.1.5
- Opera v.8.51
- Quick Time Player v.7.0.3.50
- Real Alternative v.1.45
- Reg Organizer v.3.0 beta 9
- SpywareBlaster v.3.4
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- VDMSound v.2.0.4
- WinAce v.2.6
- Winamp Full v.5.11
- Windows Media Player 10 Final WinXP rus
- Windows Media Player 9 Windows 2k/98/ME rus
- WinRAR v3.51 rus

Лаборатория Касперского
- Антивирус Касперского Personal v.5.0.388
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

Super Taxi Driver 2006 DVD

Самое любопытное в этой игре то, что, в отличие от большинства других, она гораздо лучше "в жизни", чем на картинке. Банальный развоз пассажиров можно разбавить изрядным хулиганством: раздавить пешехода, сбить рекламный щит (как в NFS:MW), сбросить зазевавшуюся трафиковую машинку в воду. Особенно порадовал NPC'шный таксист-конкурент, который сам (!) устроил поединок в лучших традициях "Кармагеддона" (результат - на скриншоте).

Three Musketeers DVD

Абсолютно примитивная в плане геймплея аркадка вызывает воспоминания о детстве и приставке "Денди". Главгерой - отнюдь не Д'Артаньян, а Портос, который должен спасти повязанных властями друзей.

ToCA Race Driver 3 DVD

Продолжение серьезного мультиплатформенного автосима. Из всего множества режимов нам дали только одну трассу (квалификация + гонка) в новом режиме Pro Career. В заезде участвует 20 авто марки Honda Civic 2006.

Virtual Skipper 4 DVD

Морской симулятор, причем никак не связанный с войной. Наша роль - управление яхтой, участвующей в регате. Управление позволяет играть, кому угодно, лишь бы хватило знания английского, чтобы понять, о чем говорится в обучающих сценариях. Помимо них есть пара собственно гонок.

Weird Worlds: Return to Infinite Space DVD

Исследуем случайно генерируемую галактику в походовом режиме, экипируем кораблик, воюем с инопланетянами в реалтайме.

X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse DVD

Комиксовые супергерои стабильно находят свое место в компьютерных играх. Очередное свидетельство тому - эта ролевка с X-Mena'ми в главных ролях. По ходу игры предстоит управлять командой из четырех супергероев. Единовременно можно руководить одним персом - остальные управляются AI, который можно более-менее сносно настроить. Управление достаточно интересно: для беготни и атак можно использовать мышку, либо,

для большей оперативности, перемещаться с помощью WASD и для каждой атаки нажимать клавишу на клавиатуре. Кроме обычных ударов есть спецспособности, расходующие энергию, которая потихоньку регенерирует. Разумеется, набирая уровни, персонажи получают новые скиллы и увеличивают четыре статса. Здесь разгуляться особо негде, но надо отметить, что разработчики подошли к делу с умом: среди статсов нет ненужных (хотя, конечно, есть более предпочтительные для каждого конкретного чара), также нельзя добиться оверпауэра за счет быстрой прокачки одного дэмеджевого скилла до максимума. Дема охватывает две небольшие миссии, в промежутке можно сменить состав исходной партии - в резерве есть еще пара героев.

Восточный фронт: неизвестная война DVD

Отечественный FPS с альтернативно-историческим сюжетом на тему Второй мировой. Играем за суперсолдата, способного ставить временной щит - область, на границе которой останавливаются пули. Щит перемещается вместе с игроком, позволяя выполнять некоторые трюки, например, затащить висящие пули внутрь врага. Помимо этой оригинальной фичи, можно отметить графику: текстуры в высоком разрешении и неплохая интерактивность окружения создают вполне приятную картинку. Некоторые претензии можно высказать по части оптимизации: длительный квиклоад, необъяснимое торможение в некоторых (ничем не примечательных) местах, да и гранаты забыли повесить на отдельную кнопку (мелочь, а неприятно). В дему вошел уровень "Тюремный комплекс: внешняя часть".

Дополнения

Читательские работы DVD

Огромный мод для первого "Халф-лайфа", карта для UT2004 и две карты для Warcraft III: The Frozen Throne.

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark DVD

Три модуля (два из них связаны между собой, но могут играться и по отдельности) и кампания из трех модулей.

The HeX coda 01 - данный модуль занимает первое место в рейтинге NWN Vault, основанном на голосовании игроков. Tales of Arterra - The Lost и Tales of Arterra - The Awakening - два отличных модуля с сильной ролеплейной составляющей. Blackguard - одна из редких кампаний, главный герой которой - очень злой и очень нехороший. Хорошие паладины в ней - исключительно мертвые паладины.

Sims 2 DVD

Новые радости для ваших симсов. Модели, лоты и новая учебная дисциплина. Счастливые обладатели expansion pack'a Nightlife также смогут оценить несколько оригинальных транспортных средств.

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords

Ситхская дюжина из тринадцати модов (точнее, фанатских патчей), созданных в рамках проекта KotOR II Restoration Project и исправляющих многие баги и недоработки, пропущенные разработчиками.

Warcraft III: The Frozen Throne

Карты - от онлайновой (!) RPG до масштабнейшего DotA-побоища. Модели - от тиранидского Карнифекса до гоблинского стройотряда. В качестве бонуса мы выкладываем MdlVis, уникальную программу от отечественного разработчика, позволяющую переносить из WoW в Warcraft 3 с сохранением всей анимации.

Warhammer 40,000: Dawn of War DVD

Обычный микс из модов, карт и скинов. Помимо имперцев и хаоситов, в этот раз кое-что добавлено и для эльдаров: в частности, переделка внешности многих юнитов в соответствии с Кодексом, мод, добавляющий Dire Avengers и Court of the Young King, а также очень красивая карта Eldar Shrine. А еще в DoW, вслед за Tau и некронами, начинают переселяться тираниды... Сам мод пока что находится на очень ранней стадии - сделана только одна модель (генокрад), остальные юниты представлены моделями других рас. Однако задел у Tyranid Mod есть, и вполне пристойный.

Блицкриг DVD

Крупный адд-он "Talvisota: Ледяной ад", разрабатывавшийся как коммерческий, но вышедший фриварным. Темой дополнения стала война 1939-1940 гг. между СССР и Финляндией.

Онлайн DVD

Flyff: Fly for Fun

Симпатичная MMORPG, похожая по механике на Ragnarok Online, но имеющая ряд оригинальных особенностей, скажем, скилловые комбо или Berserker Mode, позволяющий зарабатывать больше экспы, если HP снизились до 10%. Возможности более-менее прокачанных чаров летать нубики завидуют не меньше, чем их собратья в "Варкрафте" - владельцам маунтов. Единственная проблема - отсутствие даже базовой справочной информации на сайте, так что придется основательно изучать форум. Игра находится в стадии открытой беты.

Видео DVD

- Battlefield 2: Special Forces
- City of Villains
- Crazy Frog Racer
- Dungeons & Dragons Online: Stormreach
- Elder Scrolls IV: Oblivion
- Exteel
- Galactic Civilizations 2: Dread Lords
- Guildwars
- Half-Life 2: LostCoast
- Hitman: Blood Money
- Lineage 2: Scions of Destiny
- Need for Speed: Most Wanted
- Phantasy Star Universe
- Prince of Persia 3: Two Thrones
- Shadowgrounds
- SpellForce 2: Shadow Wars
- Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan
- Tycoon City: New York
- World of Warcraft: The Burning Crusade

Патчи

- Battlefield 2 v.1.12 DVD
- Codename: Panzers, Phase Two v.1.06
- F.E.A.R. v.1.02 DVD
- Quake 4 v.1.0.4.0 DVD
- Sid Meier's Civilization 4 v.1.09 DVD
- X³: Reunion v.1.2.01 DVD
- Lock On: Горячие Скалы v.1.11 DVD
- Бригада Е5: Новый Альянс v.1.10
- Вивисектор v.1.1
- Космические рейнджеры 2: Доминаторы v.1.4
- Серп и Молот v.1.1 для DVD-версии DVD

Драйверы DVD

- Catalyst v.5.9 98/Me WHQL
- Catalyst v.5.11 2k/XP WHQL with Control Center
- Catalyst v.5.11 2k/XP WHQL with Control Panel (videocard)
- Catalyst v.5.11 2K/XP WHQL with Control Panel (motherboard)
- ForceWare v.81.95 2K/XP WHQL
- ForceWare v.81.85 98/Me WHQL
- nForce4 SLI Intel v.7.15 2K/XP WHQL
- nForce4 v.6.70 2K/XP WHQL AMD Edition
- VIA HyperionPro 5.04A

Прохождения

- Dungeon Siege II

Киберспорт

- 3 VOD'a и демки с World Cyber Games 2005 DVD
- Демки с трех турниров по Quake 4
- Демки с ASUS Autumn Cup DVD

Видеонавигатор

Видеорепортаж о Корсарах 3

Наш третий мегарепортаж. В этот раз мы рассказываем о встрече с разработчиками "Корсаров 3". Подробнейший рассказ об игре плюс краткий экскурс в историю серии.

Клип DOOM 3 vs. Dendy

В "Навигатор" №3'(94) 2005 на диске был музыкальный трек DOOM 3 vs. Dendy, который написал наш читатель Павел Наседкин aka Napalm. Вы, конечно, помните это: "Только соберешься купить видеокарту - меняется система на новые стандарты!". Оказалось, что песня обладает настолько мощной разрушительной силой, что другой наш читатель - Владимир Лучина aka Demonico - сделал на нее клип.

Наши респекты обоим.

Z-Zone DVD

- Реклама игр
- Трейлеры фильмов

Обои

- Shattered Union
- Sid Meier's Civilization 4
- Sin Episodes
- World of Warcraft
- World of Warcraft: The Burning Crusade
- Адреналин-шоу
- Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения
- Перл Харбор

Сервис-пак DVD

- Ad-Aware SE Standard v.1.06
- ArtMoney SE v.7.15
- BSplayer v.1.36.825
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- Download Master v. 4.4.1.939
- FastStone Image Viewer v.2.28
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.42
- GrabCaptureScreen v.2.0.5.3
- IrfanView v.3.97
- K-Lite Codec Pack v.2.64 Full
- Light Alloy v.3.4
- Mozilla Firefox v.1.5
- Opera v.8.51
- Quick Time Player v.7.0.3.50
- Real Alternative v.1.45
- Reg Organizer v.3.0 beta 9
- SpywareBlaster v.3.4
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- VDMSound v.2.0.4
- WinAce v.2.6
- Winamp Full v.5.11
- Windows Media Player 10 WinXP rus
- Windows Media Player 9 Win98 rus
- WinRAR v3.51 rus

Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.388
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

Freeware и Shareware игры

Beats of Rage

Beat 'em up от фанатов знаменитой серии Streets of Rage, блиставшей на SEGA Megadrive и Genesis.

Fairies

Игра из серии "собери три одинаковых фигурки в ряд". Игру отличает приятная графика и озвучка, а также несколько необычные правила.

Final Fantasy VII: The Dark Cloud DVD

Ролевка, сделанная фанатами отличной jRPG. События разворачиваются через два года после заключительной битвы с Сефиротом в кратере.

Madness Combat

Классный флешевый шутер с видом "сбоку". Игра выполнена неожиданно качественно: куча стволов и холодного оружия, режим bullet time, настройка внешности персонажа, обучалка, кампания и набор спецсоревнований (метание ножей, "Матрица" и т.д.)

Rick Dangerous

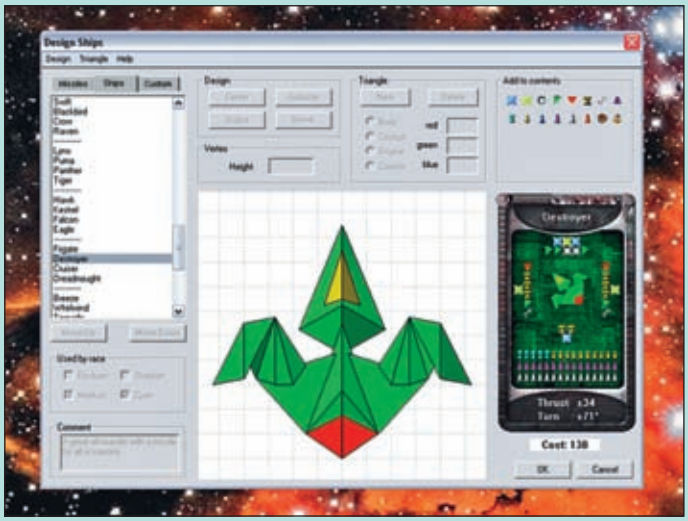
Замечательный скроллер с индианоджонсоподобным главным героем.

Wik & the Fable of Souls

Замечательная "прыгательная" аркадка. Главный герой - помесь лягушки и Горлума из "Властелина Колец". Языком он может цепляться за платформочки и ловить насекомых. Цель игры - наловить гусениц и скормить их бродящему по земле монстрику, пока он не убежит, или пока этих гусениц не растащили стрекозы.

Игры от Alawar Entertainment DVD

Geneforge. Shaper и его рептилии



Critical Mass. Конструируем свой флагманский корабль

Алексей ДОВГАНЬ

Best Friend Forever

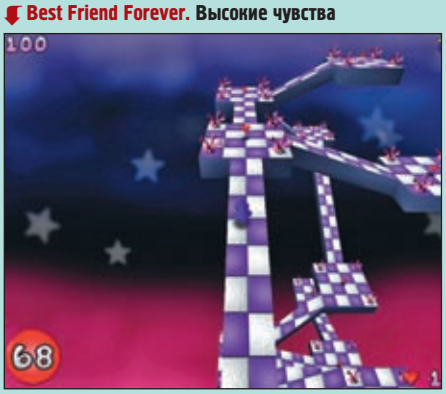
Жанр	Arcade
Разработчик	Retro 64
Рекомендуется	Pentium II 350 МГц, 128 Мб RAM
Сайт	*www.retro64.com*

Всем свойственно влюбляться: и нам, людям (причем не единожды), и братьям нашим меньшим. Взглянем хотя бы на эту прекрасную птичью пару. Она - обворожительная красавица с ярко-фиолетовым оперением и вызывающе-желтым клювом, проникновенными глазками, заставляющими идти за ней на край света тех, кто попал под ее чары. Он - тот безумный, что готов отправиться в это опасное путешествие.

Но, чтобы проверить свои чувства на прочность, нашему бесстрашному герою предстоит пройти множество испытаний, побывать в трех фантастических мирах и собрать как можно больше валентинок-сердечек, чтобы только на одну секунду прикоснуться к небесным перышкам своей возлюбленной и заглянуть в ее чарующие очи.

Игра привлекает симпатичной мультяшной графикой, разнообразием игровых сцен и забавными голосами персонажей, которые будут неизменно вызывать улыбку на лицах посвященных в дела любовные мира фауны.

Best Friend Forever. Высокие чувства



Great Babai

Critical Mass

Жанр	Пошаговая стратегия
Разработчик	Sean O'Connor's Windows Games
Рекомендуется	Pentium III 500 МГц, 128 Мб RAM
Сайт	*www.windowsgames.co.uk*

Как это обычно и бывает, давным-давно в далекой галактике шли очередные плановые звездные войны. На этот раз в большой космической мясорубке приняли участие четыре враждебные друг другу галактические империи. В общем, шла рядовая космическая война, благо что силы и технические достижения сторон были практически идентичны.

В Critical Mass у нас есть возможность выбрать одну из сторон, получить под командование маленькую эскадрилью кораблей и присоединиться к побоищу, в перспективе пополнив собой список капитанов, отдавших свою жизнь за какого-нибудь императора.

Важнейшим достоинством Critical Mass является тщательно проработанная физика: корабли ведут себя реалистично, маневрируют с учетом своей массы и инерции. Присутствует детальная модель повреждений, позволяющая, например, уничтожив двигатель, обездвижить вражеский корабль или, лишив его сенсоров, резко понизить его боевую эффективность. Миссии очень разнообразны: их более 30 видов. Например, эскорт дипломатического корабля, перехват конвоя госпитальных судов, охрана пилотов-новичков и другие. В игру встроен конструктор кораблей и редактор сценариев.

Графика в этой игре проста, но приятна глазу.

А вот звуковое сопровождение - минимально.

Critical Mass. Космическое сражение

Great Babai

Geneforge

Жанр	Пошаговая RPG
Разработчик	Spiderweb Software, Inc
Рекомендуется	Pentium III 500 МГц, 128 Мб RAM
Сайт	*www.spiderwebsoftware.com*

Создатели... Самая древняя, таинственная и уважаемая магическая секта. Есть много направлений в чародействе, но только Создатели могут творить Жизнь. Чтобы создать живое существо, нужно немногое: толика магической энергии и талант. Создателям не нужны слуги и инструменты: все, что им необходимо, они могут сотворить практически из ничего, будь то животное-светильник или чудовищное существо-страж. Это дает огромную власть, но, чтобы ее заслужить, надо пройти бесчисленные годы ученичества и суровые испытания мастеров гильдии. Те, кто алчут знаний ради одной власти и темны душой, в конце пути получат не дар Творения, а смерть. Смерть днем от лица Стражей или тихую смерть ночью от Агентов совета.

Но герой прошел испытания, мастера оценили его и решили, что он достоин самых сакральных знаний. Однако прежде аватар должен закончить финальную стадию ученичества. Последние пять лет в удаленной островной колонии, где протагонист сможет попрактиковаться в настоящем искусстве Магии.

Geneforge. Shaper и его рептилии

MDickie's Wrestling MPire. Стенка на стенку

После двухнедельного морского путешествия главный персонаж игры видит на горизонте парус странного корабля и гряду островов.

Что принесет ему эта встреча? Сможешь ли он изменить этот мир, раскрыть его тайны?

Geneforge является очень необычной RPG. В ней нет эльфов, гномов и орков. Мир не основан на творчестве Толкиена или сеттингах D&D. Здесь все по-другому.

Вместо лука - живое существо, выплевывающее шипы со смертоносным токсином. Вместо демонических стражей в подземельях - живые турели, раздающие ядовитые споры. Живые источники света и живые двери. Странные создания - творения природы и творения Создателей.

RPG сделана на пошаговом движке, что придает стратегическую глубину боевым действиям и вызывает ассоциации с легендарными RPG от SSI: Dark Sun и Dark Sun 2.

В процессе генерации героя учитывается множество параметров. И это хорошо, т.к. напоминает RPG старой доброй школы, в которых созданию персонажа уделялось особое внимание.

Существует три класса героев. Shapers - маги, суммонящие живые существа. Физически слабые, но способные в мгновение ока вызвать могучих защитников.

Guardians - воины, в совершенстве постигшие воинские искусства. Мастера боя любым оружием.

Agents - убийцы на службе совета. Одинаково хорошо владеющие и отравленным шипометом, и смертоносным магическим заклинанием. Невидимые, но видящие все.

Действие Geneforge происходит на острове, состоящем из 70 регионов.

Игра полностью нелинейна. Можно помочь встретившемуся на пути крестьянину, а можно замучить его до смерти. Можно сражаться с предводителем злых сил, а можно встать под его знамена. Добро и Зло - игроку открыты все пути.

Алексей ДОВГАНЬ

MDickie's Wrestling MPire

Жанр	Wrestling
Разработчик	MDickie's.com
Рекомендуется	Pentium II 800 МГц, 128 Мб RAM
Сайт	*www.mdickie.com*

Познакомьтесь: никому не нужный, малоопытный реслер-самоучка. У него нет ничего, кроме звучного имени, придуманного в детстве, и горы мышц, полученных в наследство от деда. Куда пойти с такими данными? Прямиком в "Школу реслинга"!

Выходя на ринг каждую неделю, нужно будет доказывать себе и окружающим, что годы активного поглощения стероидов не прошли даром. С ростом авторитета и увеличением количества удачных боев начнут поступать заманчивые предложения от профессиональных федераций реслинга. Талантливого новичка никто не захочет упустить, а тому не помешают лишние деньги (за матрац с клопами и выпотрошенную боксерскую грушу в спортзале тоже приходится платить). И так, переходя из одной федерации в другую, наш начинающий реслер постепенно превратится в закаленного боями амбала, перед которым не устоит ни один противник.

Wrestling MPire предоставляет игроку богатые возможности по настройке персонажа, начиная от выбора имени, внешности, одежды (для боя и для судейства), собственной музыкальной темы и заканчивая набором тех ударов, захватов и болевых, с помощью которых можно приводить публику в экстаз, а соперников - в длительный нокаут.

Венец всех приготовлений - бой. Тут разработчики потрудились на славу: существует возможность драться как одному, так и в команде. Можно схватываться всем против всех, можно - один на один в клетке. Разрешается пускать в ход подручные средства нанесения увечий - стулья, столы, бутылки, микрофоны, огнетушители, палки и чемпионские пояса. Процесс разнообразит наличие друзей и врагов, которые могут вмешаться в ход поединка. По ходу разборок не исключены травмы, иногда - с летальным исходом.

Есть у Wrestling MPire и достаточно серьезный минус - корявый движок. Если графика не является для вас определяющей, а стремление бить противника по лицу заложена с памперсов, то смело отправляйтесь на ринг.

MDickie's Wrestling MPire. Молилась ли ты на ночь, Лола...

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс_____**Адрес**_____

_____

Ф.И.О._____

Телефон (_____**)**_____**E-mail**_____
код города

Извещение

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка!

Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью!
Не объединяйте платежи!

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата _____ **Сумма платежа** _____ **руб.** _____ **коп.**

Кассир

Плательщик (подпись) _____

Квитанция

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата _____ **Сумма платежа** _____ **руб.** _____ **коп.**

Кассир

Плательщик (подпись) _____

Варианты подписки на журнал “Навигатор игрового мира”

1 По объединенному каталогу “Пресса России” 2006 первое полугодие

В зеленом каталоге:
38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2006 второе полугодие

В красном каталоге
82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, кому: **ООО ”Навигатор Паблишинг”**
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц	Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Январь 2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐
Февраль 2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐
Март 2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐
Апрель 2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐
Май 2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐
Июнь 2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО _____

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с_____ по_____

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с_____ по_____

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Консоль"

Почтовый индекс_____Адрес_____

_____

Ф.И.О._____

Телефон (_____)_____E-mail_____
код города

Извещение

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка!

Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью!
Не объединяйте платежи!

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа_____руб. _____коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____

Квитанция

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа_____руб. _____коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____

Все могло быть иначе, подпишись на "Консоль"

Подписка на журнал “Консоль”

Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал “Консоль”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, кому: **ООО ”Навигатор Паблишинг”.**
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru.**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

(*отметьте нужные варианты* ■)

Месяц	Стоимость с DVD
Январь 2006 г.	100 рублей ☐
Февраль 2006 г.	100 рублей ☐
Март 2006 г.	100 рублей ☐
Апрель 2006 г.	100 рублей ☐
Май 2006 г.	100 рублей ☐
Июнь 2006 г.	100 рублей ☐

ИТОГО _____
(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с _____ по _____

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с _____ по _____

СТРИМ ТВ
ИНТЕРАКТИВНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ

Более **100** телеканалов для взрослых и детей

216 киносеансов в день в «Домашнем кинозале»

12 музыкальных каналов

(095) 105 5025
www.stream-tv.ru

Лицензии Государственного комитета РФ по связи и информатизации № 12203, 12235;
Лицензия Министерства РФ по связи и информатизации № 22963.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru

ACTIVISION. Infinity ward

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision и Call of Duty являются зарегистрированными торговыми марками Activision Publishing, Inc. Все права защищены. Игра разработана компанией Infinity Ward. Данный продукт содержит программный код компании Id Software, Inc. © 1999-2005 Id Software, Inc. Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой "1С" по соглашению с компанией Activision.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети "Чистый софт":
ТЦ"Меркадо", ул. Миклухо-Маклая д. 37;
ТЦ"Меркадо", Рязанский пр-кт 28.;
ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ "Буденовский", пав. А-2 пр. Буденого, 53, стр 2 ;
ТЦ "Горбушкин двор", пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ "Твой Дом" этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ "Перекресток", Дмитровское шоссе 13;
ТЦ "Семеновский", пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1.
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская. 4а;
Беренгов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3\5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6,11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ "Пассаж";
ул.Кольцовская "Лаборатория Развлечений";
Остужевское кольцо "Лаборатория Развлечений"

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул Лацкого, 1, цокольный этаж, «Матрица» ;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «СD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХоббГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тукачевского, 22 «а»-102

Киров
ул. Московская, 11 «Орком»;
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Ai»;
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Ведерникова, 7,9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул.Гоголя, 42 - «1С:Мультимедиа.Сибирь»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул.Ленина, 54. Магазин «Виктория»;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "7Я"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «Б39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. М.Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Эндшпиль»;
ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»;
пр. Ворошиловский, 56 Магазин "ИГРОПОЛИС"

Самара
Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Старая Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старозагорский», секция 9;
ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Энергия»;
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»;
ул. Мичурина, 15, ТЦ «Аквариум», 2 этаж, секция 3;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»;
пр. Юных Пионеров, 146, книжный магазин «Метида»;
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж;
ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вавилон», секция 333

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКад»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕИ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пом 4-Н. «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диггер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метида»;
Приморский б-р, 22, помещение аптеки «Имплозия»

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62;
Червишевский тракт, д 23, ТЦ «Эльдорадо», 2-й этаж

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137;
ул. Трамвайная, д. 2/3, ТЦ «Парус», 2-й этаж

Челябинск
ул.Российская, 281

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Беляево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д.1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3
Партия: Волгоградский пр-кт Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.
Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Суконская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.зп12к., Тверская 25/9
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт. 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Колейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир , Дмитровское ш., 43, Мир, Вороняжская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул., 144 (Ясная), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 5, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,